

**ANALISIS PENGGUNAAN METAFORA PADA
*ORIGINAL SOUNDTRACK DORAEMON***

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan
Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris FBS UNP**



**Anjani Widyastuti
17180054 / 2017**

**Dosen Pembimbing
Hendri Zalman, S.Hum, M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**ANALISIS PENGGUNAAN METAFORA PADA
ORIGINAL SOUNDTRACK DORAEMON**

Nama : Anjani Widyastuti
NIM : 17180054
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

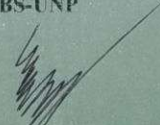
Padang, November 2021

Disetujui oleh,
Pembimbing



Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd.
NIP. 198104082006041004

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
FBS-UNP



Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D
NIP. 197105251998022002

PENGESAHAN TIM PENGUJI




Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
dengan Judul

**ANALISIS PENGGUNAAN METAFORA PADA
*ORIGINAL SOUNDTRACK DORAEMON***

Nama : Anjani Widyastuti
NIM : 17180054
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, November 2021

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Damai Yani, M.Hum.	: 
2. Sekretaris	: Reny Rahmalina, S.S., M.Pd.	: 
3. Anggota	: Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd.	: 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SAstra INGGRIS
Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang 25131 Tlp. (0751) 447347
Web: <http://english.unp.ac.id>

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anjani Widyastuti
NIM : 17180054
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa tugas akhir saya dengan judul "**Analisis Penggunaan Metafora Pada *Original Soundtrack Doraemon***" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi secara akademis maupun hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D
NIP. 197105251998022002

Saya yang menyatakan,

Anjani Widyastuti
NIM. 17180054

ABSTRAK

Widyastuti, Anjani. 2021. “Analisis Penggunaan Metafora pada *Original Soundtrack Doraemon*”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan metafora berdasarkan jenisnya. Penelitian ini termasuk dalam salah satu penelitian deskriptif kualitatif. Data penelitian ini berupa kata, frasa, atau kalimat yang menggunakan metafora dalam *Original Soundtrack Doraemon*. Sementara itu sumber data dalam penelitian ini terdapat 14 (empat belas) judul lagu yang terdapat pada *Original Soundtrack Doraemon*. Hasil peneliti menemukan 23 data yang menggunakan metafora, dengan rincian: 6 metafora konseptual, 1 metafora orientasional, 6 metafora ontologikal dan 9 metafora saluran. Kesimpulan dari penelitian ini, metafora saluran merupakan yang paling banyak ditemukan pada *Original Soundtrack Doraemon*, karena identik dengan kata kerja.

Kata Kunci : Metafora, Lirik lagu, Original soundtarck doraemon

ABSTRACT

Widyastuti, Anjani. 2021. "Analysis of the Use of Metaphors in *Doraemon's Original Soundtrack*". Thesis. Padang: Japanese Language Education Study Program, Major of English Language and Literature, Faculty of Language and Art, Padang State University.

This study aims to describe metaphors based on their types. This research is included in one of the qualitative descriptive studies. The data of this research are in the form of words, phrases, or sentences that use metaphors in Doraemon's Original Soundtrack. While the data source In this study there are 14 (fourteen) song titles contained in the Doraemon's Original Soundtrack. The results of the study found 23 data using metaphors. With details: 6 conceptual metaphors, 1 orientational metaphor, 6 ontological metaphors and 10 channel metaphors. The conclusion of this study, the channel metaphor is the most commonly found in Doraemon's Original Soundtrack, because it is identical to the verb

Keywords : *Metaphors, Lyric song, Doraemon's Original Soundtrack*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat beserta salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan pedoman hidup sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "**Analisis Penggunaan Metafora pada *Original Soundtrack Doraemon***". Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penyelesaian penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Damai Yani, M.Hum., ketua tim penguji yang telah memberi nasehat serta memberikan masukan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Reny Rahmalina, S.S., M.Pd., selaku sekretaris tim penguji yang telah memberi nasehat serta memberikan masukan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Ibu Desvalini Anwar, S.S., M.Hum., Ph.D., dan Bapak Dr. Muhd. Al Hafizh, S.S., M.A., selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris.

5. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Padang.
6. Dosen-dosen bahasa Jepang Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
7. Kedua orang tua tercinta Ayahanda Yusrizal dan Ibunda Dewi Suawati, beserta abang dan adik-adik Ichsan Yurie Abdillah, S.Pt., Indah Permata Sari, Abrar Alhafizd yang selalu memberikan doa, perhatian dan kasih sayang dalam kelancaran menyelesaikan skripsi ini.
8. Dharmala Febriyanti, S.Pd., yang selalu mengingatkan dan memberikan semangat sekaligus menjadi teman diskusi dalam pembuatan skripsi ini.
9. Teman-teman seperbimbingan dan seperjuangan susah dan senang selama mengerjakan skripsi yang selalu memberi semangat, bantuan dan motivasi.
10. Abang, kakak, teman-teman, dan adik-adik keluarga besar UKKPK UNP yang sudah memberikan dukungan dan semangat selama ini.
11. *Hibike*, teman-teman dan sahabat-sahabat mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2017.
12. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis, *Hontou ni arigatou gozaimasu*.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya dan membalas segala amal dan kebaikan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Untuk itu, penulis mengharapkan

saran dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga hasil penelitian dalam skripsi ini dapat bermanfaat dan menginspirasi bagi pembaca.

Padang, November 2021

Anjani Widyastuti

NIM.17180054

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Istilah.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Linguistik Kognitif dan Gaya Bahasa	9
2. Metafora	12
3. Lirik Lagu.....	21
4. <i>Original Soundtrack Doraemon</i>	23
B. Penelitian Relevan	24
C. Kerangka Konseptual.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Desain Penelitian	28
B. Data dan Sumber Data	29
C. Instrumen Penelitian	29
D. Teknik Pengumpulan Data.....	30
E. Uji Keabsahan Data	31
F. Teknik Analisis Data.....	32

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	34
A. Deskripsi Data.....	34
B. Analisis Data.....	35
C. Pembahasan.....	51
BAB V PENUTUP.....	53
A. Simpulan	53
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inventaris Data	31
Tabel 2. Klasifikasi Analisis	32
Tabel 3. Deskripsi Jenis Metafora Pada Lirik Lagu <i>Original Soundtrack Doraemon</i>	34

DAFTAR GAMBAR

Bagan 1. Kerangka Konseptual	27
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Inventaris Data	57
Lampiran 2. Klasifikasi Analisis	61
Lampiran 3. Lirik Lagu	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa adalah salah satu alat komunikasi terpenting dalam kehidupan. Melalui bahasa manusia dapat menyampaikan keinginannya secara konkrit sehingga dapat dimengerti oleh pihak lain yang diajak berkomunikasi (Yulia, 2010:37). Bahasa juga merupakan suatu alat untuk menyampaikan suatu ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain. Keinginan tersebut bisa mengerti, dan dipahami jika pendengar atau pembaca mampu menangkap makna dari bahasa yang digunakan. Makna dalam bahasa Jepang disebut dengan *imi* . Agar makna bahasa tersebut dapat ditangkap dengan baik, diperlukan ilmu bahasa untuk mempelajarinya..

Ilmu yang mempelajari tentang bahasa disebut dengan linguistik. Objek kajian linguistik bisa berupa kalimat, kosakata, bunyi ujaran, bahkan sampai pada bagaimana bahasa diperoleh. Dengan adanya berbagai kajian tersebut, maka lahirlah berbagai macam cabang ilmu linguistik, diantaranya: fonetik (*onseigaku*), fonologi (*on-in-ron*), morfologi (*keitairon*), sintaksis (*tougoron*), semantik (*imiron*), pragmatik (*goyouron*), sosio-linguistik (*sakai genggogaku*) dan yang lainnya (Sutedi, 2011:6). Selain itu masih banyak lagi cabang linguistik lainnya seperti: linguistik kognitif (*ninchi genggogaku*) dan psiko-lingustik (*shinri genggogaku*). Linguistik kognitif adalah suatu pendekatan terbaru dalam mengkaji bahasa yang mengasumsikan bahwa semua aspek bahasa dapat dikaji berdasarkan

pengalaman (Sutedi, 2011: 188). Linguistik kognitif mengkaji fenomena bahasa dengan menganalisis latar belakangnya berdasarkan pengetahuan dan pengalaman.

Salah satu fenomena yang muncul di tiap bahasa adalah penggunaan gaya bahasa/majas *hiyu* (比喩). Menurut Keraf (2006:133) gaya bahasa atau majas adalah cara menampilkan diri dalam bahasa, dapat diperoleh efek-efek tertentu yang menunjukkan ciri khas dari pemakainya itu sendiri. Gaya bahasa banyak ditemukan dalam karya sastra. Gaya bahasa memiliki fungsi yang sangat berguna dalam proses penciptaan sebuah karya sastra. Ada berbagai jenis gaya bahasa, salah satu yang banyak digunakan dalam karya sastra dan kehidupan sehari-hari adalah metafora. Seto (dalam Koyama, 2010:2) mengemukakan :

「比喩的表現の一つであるメタファーは日常生活の中に広く、深く浸透していると述べ、むしろ、詩的メタファーの方が日常言語のメタファーを応用しているとさえ言っている」。

Hiyu-teki hyougen no hitotsu aru metafaa wa nichijou seikatsu no naka ni hiroku, fukaku shinto shite iru to nobe, mushiro, shiteki metafaa no kata ga nichijou gengo no metafaa wo ouyou shite iru to sae itte iru.

Salah satu ungkapan gaya bahasa yaitu metafora, sudah meluas dan umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Metafora merupakan sebuah bentuk kiasan dan biasanya bahasa yang digunakan merupakan bahasa yang dianggap menyimpang' dari bahasa baku (Ratna, 2009:181). Metafora digunakan seseorang untuk mengungkapkan suatu maksud atau pesan yang ingin disampaikan kepada orang lain, namun pesan itu tidak bisa dipahami secara langsung. Metafora digunakan dengan cara membandingkan apa yang ingin diungkapkan dengan hal lainnya yang biasanya memiliki persamaan atau kemiripan wujud fisik, sifat atau karakter, bahkan berdasarkan persepsi seseorang (Sutedi, 2016:48).

Menurut Sutedi (2011: 209) metafora dalam bahasa Jepang disebut dengan *inyu* (隠喩), yang digunakan untuk mengumpamakan suatu hal (misalnya A) dengan hal yang lain (misalnya B) dikarenakan terdapat kemiripan atau persamaan, misalnya:

君は僕の太陽だ。
Kimi wa boku no taiyou da.
 Kau adalah matahariku.

(Sutedi, 2011: 210)

Secara leksikal atau gramatikal, kalimat di atas dapat diterjemahkan menjadi kamu adalah matahariku. Secara gramatikal kalimat di atas jelas tidak gramatik, karena deksis (kata ganti) persona *kimi* diberi prediket benda *taiyou*. Secara gramatik, prediketnya adalah orang. Bagi pembelajar bahasa Jepang yang baru belajar bahasa Jepang kalimat seperti ini jelas memunculkan makna yang ambigu.

Jika ditinjau dari linguistik kognitif, maka kesamaan atau kemiripan antara *taiyou* dan *kimi*. *Taiyou* yang memiliki makna harfiah matahari memiliki persamaan atau kemiripan dengan kata *kimi* yang memiliki makna kekasih. Persamaan tersebut berdasarkan persepsi penutur yaitu, sama-sama sebagai sumber energi atau semangat.

Penggunaan metafora seperti contoh di atas, banyak ditemukan di dalam karya sastra, seperti: puisi, cerpen, novel dan lagu. Lagu merupakan rangkaian kata-kata yang disusun secara indah yang dinyanyikan dengan iringan musik (Marsella, 2017: 4). Rangkaian kata yang terdiri dari beberapa bait yang membentuk sebuah lagu disebut dengan lirik. Dalam penulisannya seorang penyair hakikatnya ingin mengekspresikan diri didalam liriknya. Untuk

menghasilkan lirik yang bernilai estetis diperlukan adanya pemanfaatan bahasa kias/majas seperti metafora Siti (dalam padmadewi dan yasa 2020:283).

Metafora bahasa Jepang juga banyak ditemukan dalam lirik lagu bahasa Jepang, misalnya dalam *original soundtrack doraemon*. Pada *original soundtrack doraemon* ini terdapat lagu Jepang yang cukup banyak diminati. Salah satunya lagu *himawari no yakusoku* (ひまわりの約束) yang menempati tangga lagu 2 di *Billboard Japan* dan merupakan *soundtrack* anime “*Doraemon Stand by Me*”. Di dalam *Original Soundtrack Doraemon* ini banyak ditemukan metafora, misalnya:

思い出とともに歩き続けるよ
omoide to tomo ni aruki tsuzukeru yo
 Aku akan terus berjalan dengan kenangan bersama mu.

Pada kalimat diatas kata yang menjadi metafora adalah kata *aruki* sementara padanannya adalah kata *omoide*. *Aruki* yang memiliki arti berjalan disandingkan dengan *omoide* yang memiliki arti kenangan. *Omoide* atau kenangan merupakan sesuatu yang terlintas, terbayangkan dan membekas dalam hati. *Aruki* atau berjalan sesuatu yang dilakukan oleh manusia ketika ingin berpindah tempat. Penyair menggunakan kata *aruki* sebagai metafora bermaksud untuk menjelaskan atau menyampaikan kerinduan tokoh aku yang masih mengingat kenangan seseorang kemana pun dia pergi.

Secara gramatikal kalimat metafora tersebut tidak bisa dipahami, dan jelas sangat menyulitkan pembelajar bahasa Jepang. Oleh karena itu diperlukannya penelitian mengenai penggunaan metafora dalam bahasa Jepang.

Dalam *original soundtrack doraemon* ini peneliti memlih 14 judul lagu pada channel youtube *Musik I Love Angel July* di antaranya, *doraemon no uta* (どらえ

もんのうた), *beautiful in white*, *amu to emu no uta* (アムとイムのうた), *boke note* (ボクノート), *hagushinchao* (ハグしちやお), *himawari no yakusoku* (ひまわりの約束), *kaeru basho* (帰る場所), *kakegae no nai uta* (かけがえのな詩), *kimi no hikari* (キミのひかり), *mirai no museum* (未来のミュージアム), *taiesestu ni suru yo* (大切にするよ), *te wo tsunagou* (手をつなごう), *yume biyori* (夢日和), *yume wo kanaete* (夢をかなえて).

Penelitian lain yang juga menganalisis metafora dalam lirik lagu adalah penelitian yang dilakukan oleh Puspita dan Winingsih (2018) yang berjudul, “Metafora Pada Lirik Lagu AKB48”. Dari hasil penelitian lagu-lagu grup idol AKB48 yang di dalamnya terdapat 15 lagu, ditemukan 17 data mengandung metafora yang menggunakan teori Lakoff dan Johnson dan 3 komponen metafora yaitu *vehicle*, *topic*, dan *ground*. Pada album tersebut dapat ditemukan semua jenis metafora yaitu metafora struktural, metafora orientasional dan metafora ontologis. Seluruh makna metafora dalam penelitian tersebut juga memiliki hubungan dengan makna leksikalnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan penelitian mengenai penggunaan metafora, dengan judul “Analisis Penggunaan Metafora Pada Original Soundtrack Doraemon”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah beragamnya penggunaan metafora yang terdapat pada *Original Soundtrack Doraemon*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi, yaitu hanya meneliti jenis metafora berdasarkan teori Lakoff & Johnshon (dalam Sutedi 2016), yang digunakan pada 14 judul dalam *Original Soundtrack Doraemon* pada channel youtube *Musik I Love Angel July* yang mengandung makna tersirat dan sulit dipahami secara langsung arti dari lirik lagu tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah jenis metafora apa saja yang ada pada *Original Soundtrack Doraemon*.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan jenis metafora yang terdapat pada *Original Soundtrack Doraemon*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berguna untuk menambah ilmu pengetahuan di bidang linguistik gaya bahasa, khususnya metafora dalam bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan bukti nyata antara teori dan fakta mengenai jenis metafora pada *Original Soundtrack Doraemon*.

b. Bagi Pengajar

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi pengajar pada kajian linguistik bahasa Jepang.

c. Bagi Pembelajar Bahasa Jepang

Penelitian ini dapat membantu meningkatkan pembelajaran mengenai jenis metafora bahasa Jepang.

d. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi para peneliti selanjutnya yang akan membahas tentang jenis metafora.

G. Definisi Istilah

1. Metafora

Metafora merupakan salah satu gaya bahasa yang menggunakan kata pembandingan untuk mewakili hal lain atau bukan yang sebenarnya. Metafora banyak terdapat pada karya sastra. Metafora adalah pemakaian kata-kata tanpa arti sebenarnya, melainkan sebagai gambaran yang berdasarkan persamaan atau perbandingan (Tarigan, 2013:15).

2. Lirik Lagu

Lirik lagu merupakan ekspresi seseorang tentang suatu hal yang sudah dilihat, didengar maupun dialaminya. Dalam mengekspresikan

pengalamannya, pencipta lagu melakukan permainan kata-kata dan bahasa untuk menciptakan daya tarik dan kekhasan terhadap lirik atau syairnya. Permainan bahasa ini dapat berupa permainan vokal, gaya bahasa maupun penyimpangan makna kata dan diperkuat dengan penggunaan melodi dan notasi musik yang disesuaikan dengan lirik lagunya sehingga pendengar semakin terbawa dengan apa yang dipikirkan pencipta lagu tersebut (Awe, 2003:51).

3. *Original Soundtrack Doraemon*

Original soundtrack atau disingkat dengan OST adalah rekaman musik yang mengiringi film, buku, acara televisi, maupun permainan video. Doraemon adalah judul sebuah manga dan anime yang sangat populer dan terkenal yang dikarang oleh Fujiko F. Fujio. Pada original soundtrack doraemon ini dalam channel youtube *Musik I Love Angel July* terdapat 14 judul lagu diantaranya, *doraemon no uta* (どらえもののうた), *beautiful in white*, *amu to emu no uta* (アムとイムのうた), *boke note* (ボクノート), *hagushinchao* (ハグしちやお), *himawari no yakusoku* (ひまわりの約束), *kaeru basho* (帰る場所), *kakegae no nai uta* (かけがえのな詩), *kimi no hikari* (キミのひかり), *mirai no museum* (未来のミュージアム), *taiesestu ni suru yo* (大切にするよ), *te wo tsunagou* (手をつなごう), *yume biyori* (夢日和), *yume wo kanaete* (夢をかなえて).