

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Manusia yang hakikatnya merupakan masyarakat sosial yang hidupnya selalu bergantung dan berkelompok dengan anggota masyarakat lainnya. Di dalam kehidupan bermasyarakat manusia memerlukan alat komunikasi yaitu bahasa. Bahasa sebagai system tanda atau sistem lambang, sebagai alat komunikasi, dan digunakan oleh kelompok manusia atau masyarakat. Bahasa adalah bunyi suara, bersifat arbitrer, manusiawi, berhubungan dengan suara dan pendengaran, konvensional, dan bersistem. Seperti yang dikatakan oleh Chaer (2010, 14) dalam linguistik umum bahasa, baik sebagai *langage* maupun *langue*, lazim didefinisikan sebagai sebuah sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer yang digunakan manusia sebagai alat komunikasi atau alat interaksi sosial.

Setiap bahasa yang ada di dunia selalu memiliki susunan kalimat yang berdasarkan bentuk waktunya, baik itu lampau, sekarang atau yang akan datang. Seperti halnya bahasa Indonesia dengan pola kalimatnya, dalam bahasa Jepang juga ada rumusan kalimatnya. Untuk mengetahui susunan kalimat itu dalam bentuk waktu lampau, sekarang atau yang akan datang.

Bahasa Jepang adalah bahasa yang unik, salah satunya jika kita cermati secara seksama bahwa kosakata bahasa Jepang kaya dengan kata-kata yang berhubungan dengan berbagai gejala alam termasuk tumbuh-tumbuhan, binatang, dan sebagainya. Kekayaan kosakata dalam bahasa Jepang juga terlihat pada keberadaan *Onomatope*. *Onomatope* merupakan kosa kata yang berasal dari peniruan bunyi, suara, keadaan dan tindakan. Kosa kata *onomatope* ini banyak ditemukan dan digunakan dalam bahasa percakapan anak-anak maupun dalam bahasa percakapan orang dewasa.

Onomatope adalah penamaan benda atau perbuatan dengan peniruan bunyi yang diasosiasikan dengan benda atau perbuatan itu (Harimurti dalam Shabrina, 2016, 1). Selain onomatope dikenal pula istilah mimesis yang juga termasuk dalam kajian simbolisme bunyi, yaitu kata-kata yang secara fonetik mengungkapkan keadaan yang tidak menghasilkan bunyi, seperti mimesis, perasaan dan keadaan benda.

Dalam bahasa Jepang pada umumnya onomatope terbagi menjadi dua jenis yaitu *giseigo* (*giongo*) dan *gitaigo*. Menurut Sudjianto & Dahidi (2014, 116) *Giseigo* berasal dari kata-kata yang menunjukkan bunyi atau suara dengan cara meniru bunyi yang keluar dari benda, suara manusia, dan sebagainya. Sementara *gitaigo* merupakan kata-kata yang menunjukkan keadaan suatu benda. Suasana dan perasaan yang memiliki keadaan itu ditunjukkan walau kurang jelas.

Dalam bahasa Yunani, Onomatopeia yang berarti pembuatan nama-nama. Onomatope ditemukan di setiap bahasa, bahkan beberapa ahli bahasa percaya onomatope merupakan cara pertama manusia berbicara, ketika bahasa masih

berkembang. Onomatope adalah mengungkapkan bahwa onomatope adalah kata-kata yang dibentuk berdasarkan tiruan bunyi (Chaer dalam Najichah, 2018, 2). Onomatope pun menggambarkan keadaan tanpa penjelasan panjang yang rumit sehingga pembaca langsung dapat mengerti akan suatu kondisi yang sedang terjadi.

Salah satu contohnya :



Makna きゅんきゅん dalam komik ini menggambarkan bersenang-senang, kegembiraan. Anak kecil yang terlihat gembira itu adalah Marie yang merupakan adik dari Gauche. Dia merasa gembira karena sedang bermain dengan Asta

Kosa kata ini banyak juga ditemukan pada saat membaca komik, majalah, surat kabar dan karya-karya sastra. Komik adalah media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar, sering dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya. Komik sering mengambil bentuk urutan panel yang disandingkan. Seringkali perangkat tekstual seperti balon ucapan, keterangan, dan onomatope menunjukkan dialog, narasi, efek suara, atau informasi lainnya.

Ukuran dan pengaturan panel berkontribusi pada kecepatan narasi. Kartun dan bentuk-bentuk ilustrasi serupa adalah cara pembuatan gambar yang paling umum dalam komik; fumetti adalah bentuk yang menggunakan gambar fotografi. Bentuk umum komik termasuk strip komik, editorial dan lelucon, dan buku komik. Sejak akhir abad ke-20, volume yang terikat seperti novel grafik, album komik, dan tankōbon telah menjadi semakin umum, sementara webcomic telah berkembang di abad ke-21.

Istilah bahasa Inggris *comic* digunakan sebagai kata benda tunggal ketika merujuk ke medium jamak dan merujuk pada contoh-contoh tertentu, seperti strip individu atau buku komik. Meskipun istilah ini berasal dari karya humor (atau *comic*) yang mendominasi dalam koran komik strip Amerika, ini telah menjadi standar juga untuk karya-karya non-humor. Adalah umum dalam bahasa Inggris untuk merujuk pada komik dari budaya yang berbeda dengan istilah yang digunakan dalam bahasa aslinya, seperti *manga* untuk komik Jepang, atau *bandes dessinées* untuk komik berbahasa Prancis.

*Manga* adalah buku komik Jepang yang berasal dari Jepang dan mengandung cerita dan gambar. (Mamat, 2015, 479). *Manga* (baca: man-ga, atau ma-ng-ga) merupakan kata komik dalam bahasa Jepang, diluar Jepang kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang. *Mangaka* (baca: man-ga-ka, atau ma-ng-ga-ka) adalah profesi orang yang menggambar manga. (Atmam, 2014, 5)

Berbeda dengan komik Amerika, manga biasanya dibaca dari kanan ke kiri, sesuai dengan arah tulisan kanji Jepang. Majalah-majalah manga di Jepang biasanya

terdiri dari beberapa judul komik yang masing-masing mengisi sekitar 30-40 halaman majalah itu (satu chapter/bab). Majalah-majalah tersebut sendiri biasanya mempunyai tebal berkisar antara 200 hingga 850 halaman.

Salah satu *manga* sekaligus *anime* yang saat ini sedang populer dan menurut penulis didalamnya banyak ditemukan kata-kata onomatope adalah *Black Clover* karya Tabata Yuuki. *Black Clover* merupakan salah satu mahakarya dari Tabata Yuuki.

*Black Clover* bercerita tentang dua anak yatim piatu bernama Asta dan Yuno. Mereka dibesarkan bersama di gereja yang sama dan sejak itu tak terpisahkan. Sebagai anak-anak, mereka berjanji akan saling bersaing untuk melihat siapa yang akan menjadi Kaisar Magus berikutnya. Namun, saat mereka tumbuh dewasa, beberapa perbedaan di antara keduanya menjadi jelas. Yuno adalah seorang penyihir jenius dengan kekuatan dan kontrol yang luar biasa, sementara Asta sama sekali tidak bisa menggunakan sihir, dan mencoba menutupi kekurangannya dengan berlatih secara fisik.

Ketika mereka menerima *Grimoires* (buku sihir) mereka pada usia 15, Yuno mendapat sebuah buku spektakuler dengan semanggi empat daun (kebanyakan orang menerima semanggi tiga daun), sementara Asta tidak menerima apapun sama sekali. Namun, saat Yuno terancam, Asta mengeluarkan kekuatan yang sebenarnya, dia

menerima *Grimoires* dengan semanggi lima daun yang berwarna “hitam!”. Sekarang kedua teman itu menuju ke luar di dunia, keduanya mencari tujuan yang sama!

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis tertarik untuk mengambil tema tentang onomatope sebagai tema dalam penelitian ini dengan judul “ANALISIS PENGGUNAAN MIMESIS BAHASA JEPANG YANG MENGGAMBARAKAN PERASAAN DALAM MANGA BLACK CLOVER KARYA TABATA YUUKI”.

## **B. Rumusan & Fokus Masalah**

### 1. Rumusan Masalah :

- a. Apa makna setiap mimesis yang terdapat dalam *manga Black Clover*?
- b. Bagaimana penggunaan kata yang terdapat pada mimesis yang terdapat dalam *manga Black Clover*?

### 2. Fokus Masalah :

Dalam penelitian ini peneliti hanya akan meneliti mengenai penggunaan mimesis bahasa Jepang yang menggambarkan perasaan dalam *manga Black Clover* karya Tabata Yuuki Volume 1-6

## C. Tujuan & Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui apa makna yang terdapat pada mimesis yang terdapat dalam *manga Black Clover*?
- b. Menentukan fungsi setiap kata mimesis yang terdapat dalam *manga Black Clover*?

### 2. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini peneliti berharap bisa memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut :

#### a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bisa dijadikan salah satu referensi bagi penelitian kebahasaan selanjutnya.

#### b. Manfaat Praktis

Bagi peneliti, yaitu untuk menambah wawasan, bukan hanya mengenai objek yang digunakan untuk melakukan penelitian, tapi juga metode-metode yang telah digunakan dalam pengumpulan data, cara-cara dalam penyusunan suatu karya ilmiah, dan juga dapat digunakan untuk berbagi ilmu dan informasi kepada penyuka *manga* jepang lain.

## **D. Definisi Operasional**

1. Mimesis menurut KBBI (2008, 915). Mimesis adalah tiruan perilaku atau peristiwa antar manusia
2. Perasaan menurut Goleman dalam Marisa (2011, 139) emosi sebagai kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, dan nafsu pada setiap keadaan mental yang benar-benar meluap. Emosi merujuk kepada suatu perasaan,

## **E. Sistematika Penelitian**

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini yang terdiri dari lima bab sebagai berikut :

Bab 1 Pendahuluan, pada bab ini dijelaskan latar belakang penulis terhadap penulisan skripsi ini, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Bab II Landasan Teori, pada bab ini, tentang konsep variable berupa definisi, elemen, dan aplikasi variabel dalam penelitian. Selain itu terdapat juga penelitian relevan sebagai bukti memperkuat teori dan data yang ada di dalam penelitian. Bab III Metodologi Penelitian, pada bab ini, akan dibahas mengenai metode penelitian yang memuat tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, metode penelitian, instrument dan variabel penelitian, dan teknik analisis data. Bab IV Pembahasan, pada bab ini akan menyajikan data deskriptif, data analisis, serta interpretasi data. Bab V



Kesimpulan dan saran, Peneliti akan menarik kesimpulan mengenai penggunaan mimesis bahasa jepang yang menggambarkan perasaan di dalam komik dan memberikan saran yang bermanfaat untuk penelitian selanjutnya