

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa adalah suatu alat atau aturan yang digunakan manusia dalam melakukan komunikasi antar sesamanya baik komunikasi tersebut dilakukan secara lisan atau tulisan, sehingga bahasa hanya dimiliki oleh manusia (Soepardjo, 2012, 1-2). Bahasa lisan berupa ungkapan tuturan yang berkenaan dengan kata-kata seperti percakapan sehari-hari dengan lawan bicara, sedangkan bahasa tulisan berupa tuturan yang diungkapkan dalam tulisan seperti dalam buku, novel, surat, dan sebagainya.

Pembaca perlu memahami maksud atau isi cerita yang akan disampaikan oleh pengarang. Tidak hanya menggunakan bahasa yang tepat dan jelas, untuk mendukung tersampainya maksud atau isi cerita, diperlukan kata-kata yang dapat mewakili kondisi atau benda sesuai dengan yang dimaksud pengarang yaitu onomatope.

Onomatope merupakan sekelompok kata yang menirukan bunyi atau suara dari sumber yang digambarkannya, baik menggambarkan makhluk hidup maupun benda mati. Pada dasarnya, onomatope adalah kata-kata yang terbentuk berdasarkan hasil tiruan bunyi yang dilakukan oleh manusia. Namun kata-kata yang dibentuk berdasarkan tiruan bunyi ini tidaklah persis sama, hanya mirip saja. Hal ini disebabkan benda atau binatang yang mengeluarkan bunyi itu tidak memiliki alat ucap fisiologis seperti manusia, dan sistem fonologi tiap bahasa

berbeda (Suwandi, 2006, 138). Tidak hanya bunyi, onomatope juga digunakan untuk menggambarkan perasaan seseorang, perilaku seseorang maupun pergerakan sebuah benda. Dalam komik, novel, cerpen bahkan iklan, keberadaan onomatope sangatlah penting untuk menghidupkan keadaan yang diilustrasikan, sehingga pembaca mampu untuk mengimajinasikan dan merasakan keadaan tersebut. Selain di dalam komik, dalam percakapan sehari-hari pun secara tidak sadar masyarakat sering menggunakan onomatope.

Pada umumnya, setiap bahasa memiliki onomatope termasuk bahasa Jepang. Bentuk dan jumlah onomatope yang dimiliki tiap bahasa pun berbeda-beda. Seperti onomatope pada bahasa Jepang yang memiliki keunikan tersendiri. Selain itu, jika dibandingkan dengan onomatope bahasa lain seperti bahasa Indonesia, jumlah onomatope bahasa Jepang sangat banyak. Dalam bahasa Jepang pada umumnya, onomatope dibagi menjadi dua bagian, yaitu *giongo* dan *gitaigo*. *Giongo* merupakan kata yang menirukan suara dari makhluk hidup seperti hewan dan manusia, dan menirukan bunyi dari benda mati seperti bunyi bel ataupun bunyi deru mobil. Sedangkan *gitaigo* adalah kata yang menirukan pergerakan atau keadaan makhluk hidup maupun benda mati, seperti *shiin* yang menunjukkan keadaan saat hening (Akimoto, 2002, 133-134). Namun, *giongo* dan *gitaigo* dapat diklasifikasikan lagi menjadi:

Hiroko Fukuda (2003, 20) berpendapat:

*“Giongo refers of sound. (...) Gitaigo refers to outward appearance or inner psychology rather than sound.”*

*“Giongo merujuk pada suara. (...) Gitaigo merujuk pada penampilan luar atau psikologi batin daripada suara.”*

Yasushi Amanuma (1990, 7)

擬音語とは人間の笑い声、鳴き声、つばを吐いたり、物を飲んだり、平手で叩いたりするときなどに発する音、人間以外の生物の発する声や音、自然界に自然に発する音響や、無生物がいわば自然に、あるいわ、外力の作用を受けて発する音響を言声で表現した言葉である。

*Giongo to wa ningen no waraigoe, nakigoe, tsuba o hai tari, mono o nondari, hirate de tataitari suru toki nado ni hassuru oto, ningen igai no seibutsu no hassuru koe ya oto, shizenkai ni shizen ni hassuru onkyou ya, museibutsu ga iwaba shizen ni, aru iwa, gairyoku no sayou o ukete hassuru onkyou o gen-goe de hyougen shita kotoba de aru.*

*Giongo* adalah kata yang mengungkapkan suara tawa manusia, suara menangis, dan bunyi yang muncul pada waktu membuang ludah, meminum sesuatu, menggosok tangan dan sebagainya, dan mengungkapkan bunyi atau suara yang muncul dari makhluk hidup selain dari manusia, serta bunyi yang muncul secara alami dari alam, bunyi yang muncul secara alami dari makhluk tidak hidup karena menerima pengaruh dari luar.

Dari beberapa definisi diatas dapat dipahami bahwa *giongo* adalah kata yang menirukan suara atau bunyi dari benda hidup dan benda mati, sedangkan *gitaigo* merupakan kata yang menyatakan situasi atau kondisi dari berbagai hal.

Melalui *komik*, mahasiswa tidak hanya berlatih mendengarkan percakapan bahasa Jepang, namun lebih dari itu. Dengan membaca, mahasiswa secara sadar maupun tidak sadar dapat mempelajari kosakata baru, ekspresi bahasa, onomatope dan unsur bahasa yang lain yang mungkin tidak sempat diajarkan dalam perkuliahan secara mendalam karena keterbatasan waktu. Melalui *komik*, mereka juga dapat sekaligus menyerap konteks pemakaiannya dalam kehidupan sehari-hari di Jepang melalui peristiwa yang disajikan dalam cerita.

Dilihat dari makna dan bentuk dalam bahasa lisan, menunjukkan bahwa pentingnya pembelajar bahasa Jepang untuk mempelajari onomatope. Oleh karena itu bagi pembelajar yang mempelajari bahasa Jepang melalui *komik* harus menguasai kosa kata onomatope ini, walaupun jumlahnya sangat banyak. Sebab, jika tidak menguasainya maka tidak dapat memahami cerita secara keseluruhan. Oleh karena alasan itulah membuat penulis tertarik untuk memilih tema *giongo*, dengan menggunakan data dari salah satu budaya populer Jepang yaitu *komik* yang berjudul *Barakamon*.

Banyak cara dalam mempelajari bahasa Jepang salah satunya adalah melalui *komik*. Namun di dalam *komik* terdapat banyak sekali onomatope, sedangkan banyak pembaca yang tidak mengerti akan arti makna yang terdapat di dalamnya. Jika seperti demikian, maka pesan yang ingin disampaikan oleh sang ilustrator tidak sepenuhnya tersampaikan kepada pembaca.

Salah satu contoh onomatope adalah:

1. *Giongo* adalah kata yang menggambarkan bunyi yang keluar, terbagi atas:
  - a. *Giongo* yaitu kata yang menyatakan bunyi dari benda mati. Contoh:
 

風がザザー出てきた。  
*Kaze ga zaazaa detekita.*  
 Angin mulai berhembus.  
 (ザザー)Menunjukkan suara angin yang terdengar.
  
2. *Gitaigo* adalah kata yang menyatakan sesuatu yang tidak berbunyi tetapi secara simbolis berbunyi, terdiri atas:

- a. *Gitaigo* yaitu kata yang menyatakan keadaan dari benda mati. Contoh:

机の上に、いろいろなものがごちゃごちゃ置いてある  
*Tsukue no ue ni iroirona mono ga gochagocha oitearu*  
 Di atas meja ada banyak barang berserakan

(Satoru Akutsu, 1994,87)

Hal inilah yang membuat banyak dari pembaca *komik* tidak memahami makna dari onomatope yang digunakan dalam jalan cerita, khususnya para pembaca yang bahasa pertamanya bukanlah bahasa Jepang.

## B. Rumusan dan Fokus Masalah

### 1. Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah yang telah disebutkan, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. *Giongo* apa saja yang terdapat dalam *komik Barakamon volume 1*?
2. Bagaimana bentuk *giongo* yang berbunyi panjang (*chouon*) dalam *komik Barakamon volume 1*?
3. Apa Makna dan fungsi *Giongo* yang terdapat dalam *komik Barakamon Volume 1*?

### 2. Fokus Masalah

Pada penelitian ini penulis hanya akan membahas kata kata *giongo* yang ada dalam *komik barakamon volume 1*.

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah sebelumnya, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui *giongo* apa saja yang terdapat dalam *Komik Barakamon volume 1*
2. Untuk mengetahui makna *giongo* yang tepat yang terdapat dalam *Komik Barakamon volume 1*.
3. Untuk mendeskripsikan bentuk *giongo* yang berbunyi Panjang dalam *Komik barakamon volume 1*.

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan penulis dari adanya penelitian ini dijelaskan secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya wawasan bagi penulis khususnya dan pembelajar bahasa Jepang pada umumnya tentang jenis, bentuk, makna dan bunyi *onomatope* dalam bahasa Jepang.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

- a. Bagi penulis:

Dapat memperluas wawasan mengenai onomatope.

b. Bagi pembaca:

Bila ketertarikan para penggemar komik Jepang dapat dinaikkan dengan penelitian ini, dan diharapkan ketertarikan untuk mempelajari bahasa dan budaya Jepang pun meningkat.

c. Bagi peneliti selanjutnya:

Dapat memperbaiki kekurangan dalam penelitian dan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya onomatope bahasa Jepang.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Secara garis besar sistematika penulisan penelitian ini akan disusun dalam empat bab yang masing-masing babnya akan membahas pokok-pokok bahasan tersendiri. Untuk itu bab I pendahuluan yang berisi mengenai latar belakang, rumusan dan fokus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Kemudian bab II menjelaskan menjelaskan simantik dan jenis makna yang didalamnya dijelaskan definisi simantik, aspek simantik, jenis makna, kemudian dijelaskan juga tentang kelas kata yang didalamnya berisi kelas kata bahasa Indonesia dan kelas kata bahasa Jepang kemudian di jelaskan juga landasan teori yang berisi mengenai tinjauan pustakan dan landasan teori yang menjelaskan lebih dalam mengenai teori-teori yang akan digunakan penulis dalam penelitian. Teori ini membahas mengenai onomatope bahasa Jepang. Berikutnya untuk bab III menjelaskan metodologi penelitian yang didalamnya membahas

metode penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisa data, dan sumber data yang dipakai penulis. Selanjutnya bab IV pembahasan yang berisi mengenai pemaparan kata giongo dan pembahasan makna dan bentuk masing masing giongo dan hasil dari penelitian yang berupa analisis klasifikasi giongo yang terdapat dalam *komik Barakamon volume 1*. Dan di akhir Bab V kesimpulan yang berisi kesimpulan berasal dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah diteliti dari klasifikasi giongo yang terdapat dalam *komik Barakamon volume 1*.

