

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) onomatope merupakan kata tiruan bunyi atau suara. Menurut Harimurti Kridalaksana (1984:135), onomatope adalah penamaan benda atau perbuatan dengan peniruan bunyi yang diasosiasikan dengan benda atau perbuatan itu; misal berkokok, suara dengung, deru, aum, cicit, dan sebagainya.

Negara Jepang adalah salah satu negara yang sering menggunakan onomatope dalam komunikasi sehari-hari bahkan onomatope bahasa Jepang sudah ada sejak lama. Onomatope sudah dapat ditemukan dalam buku-buku terkenal seperti *Nippon Shoki* dan *Manyoshu* yang ditulis dalam "Kojiki" yang didirikan pada tahun 712. *Kojiki* adalah buku sejarah tertua yang ada di Jepang (Maiko Nishimi, 2016:226).

Seorang penulis Masahiro Ono membuat kamus onomatope bahasa Jepang dengan jumlah onomatope sebanyak 4500 kata. Selain itu, dalam website onomatopelabo.jp Masahiro Ono mengatakan bahwa setiap satu dari seratus kata dalam bahasa Jepang adalah onomatope. Sebagian besar dari onomatope dalam bahasa Jepang berasal dari suara-suara yang dibuat oleh hewan hingga suara-suara yang mengungkapkan perasaan.

Dalam bahasa Jepang secara garis besar onomatope dibagi menjadi dua jenis yaitu *giongo* dan *gitaigo*. Menurut Hinata Shigeo (1989:1) *giongo* adalah kata-kata yang menunjukkan suara yang keluar dari makhluk hidup, bunyi yang keluar dari benda mati, dan berbagai bunyi yang ada disekeliling kita. Contohnya adalah びりり (*biribiri*) yang menurujuk pada kata tiruan suara atau bunyi kertas yang dirobek.

Sementara itu *gitaigo* adalah kata-kata yang mewakili suatu tindakan, gerakan, atau keadaan makhluk hidup, tetapi tidak dimaksudkan untuk menyerupai suara. Hal ini dikarenakan tindakan, gerakan, atau keadaan tidak bersuara. Selain itu secara simbolik, *gitaigo* menunjukkan benda mati yang tidak mengeluarkan suara berdasarkan bunyi. Contohnya adalah *どろどろ* “*dorodoro*” yang merujuk pada kondisi benda yang menjadi cair atau meleleh.

Onomatope dalam bahasa Jepang tidak sebatas *giongo* dan *gitaigo* karena masing-masing dari jenis tersebut masih memiliki klasifikasi yang lebih spesifik. Yang pertama adalah *giongo* memiliki dua jenis yaitu *giongo* dan *giseigo*. *Giongo* adalah kata-kata yang menunjukkan bunyi benda mati, sedangkan *giseigo* adalah kata-kata yang menunjukkan suara makhluk hidup. Yang kedua, *gitaigo* memiliki tiga jenis yaitu *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*. *Gitaigo* adalah kata-kata yang menunjukkan keadaan benda mati, sedangkan *giyougo* adalah kata-kata yang menunjukkan keadaan makhluk hidup, sedangkan *gijougo* adalah kata-kata yang menunjukkan keadaan hati atau suatu perasaan yang dimiliki oleh manusia dengan menggunakan bunyi secara simbolis.

Berdasarkan survei yang diadakan oleh Japan Foundation pada tahun 2015 dapat diketahui bahwa total pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mencapai 745.125 pembelajar dan menduduki urutan ke-2 di dunia. Hal ini dapat dilihat dalam potongan tabel hasil laporan survei tentang pendidikan bahasa Jepang di luar negeri tahun 2015 oleh Japan Foundation di bawah ini.

Tabel 1.1 Jumlah pembelajar bahasa Jepang di dunia

Rank	2012 Rank	Country and region	Learners (People)			Institutions (Institutions)		
			2015	2012	2015 2012 Increase/decrease rate (%)	2015年	2012年	2015 2012 Increase/decrease rate (%)
1	1	China	953,283	1,046,490	▲ 8.9	2,115	1,800	17.5
2	2	Indonesia	745,125	872,411	▲ 14.6	2,496	2,346	6.4
3	3	Republic of Korea	556,237	840,187	▲ 33.8	2,862	3,914	▲ 26.9
4	4	Australia	357,348	296,672	20.5	1,643	1,401	17.3
5	5	Taiwan	220,045	233,417	▲ 5.7	851	774	9.9
6	7	Thailand	173,817	129,616	34.1	606	465	30.3
7	6	United States	170,998	155,939	9.7	1,462	1,449	0.9
8	8	Vietnam	64,863	46,762	38.7	219	180	21.7
9	10	Philippines	50,038	32,418	54.4	209	177	18.1
10	9	Malaysia	33,224	33,077	0.4	176	196	▲ 10.2

Sumber : Japan Foundation (2015)

Menurut Toyoshima (2013:315), dalam menggambarkan keterkaitan antara pembelajar bahasa Jepang dengan konsumsi budaya populer Jepang di Thailand dijelaskan adanya teori “virtuous cycle” yaitu, pembelajar yang mungkin pada awalnya hanya tertarik pada *manga*, setelah menguasai bahasa Jepang atau setelah kemampuannya meningkat, ketertarikannya terhadap produk budaya Jepang lainnya akan muncul dan meningkatkan antusiasmenya dalam belajar bahasa Jepang. Seorang pembelajar bahasa Jepang yang awalnya tidak memiliki ketertarikan terhadap budaya populer Jepang pun sangat mungkin menjadi tertarik pada produk tersebut setelah menguasai bahasa Jepang hingga level tertentu. Hal yang sama mungkin juga terjadi di antara para pembelajar bahasa Jepang di Indonesia.

Novianti (2007) mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil angket yang disebarakan ke 170 mahasiswa Sastra Jepang di empat universitas (Universitas Pajajaran, Universitas Brawijaya, Universitas Widyatama, dan Universitas Bina Nusantara), sebanyak 58% responden mengatakan bahwa mereka memilih jurusan Sastra Jepang karena ketertarikannya pada budaya populer Jepang dan bahkan 75% responden mengatakan bahwa drama dan animasi dalam bahasa Jepang membantu dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

Lufi Wahidati dkk (2018) mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil angket yang disebarakan ke 77 mahasiswa Diploma III Bahasa Jepang di Universitas Gajah Mada, sebanyak 70 mahasiswa menyatakan bahwa mengonsumsi *anime/manga* dapat mempengaruhi pembelajaran bahasa Jepang. Melalui *anime/manga*, mahasiswa tidak hanya berlatih mendengarkan percakapan bahasa Jepang, namun lebih dari itu. Dengan menonton *anime/manga*, mahasiswa secara sadar maupun tidak sadar dapat mempelajari kosakata baru, ekspresi bahasa, *yakuwarigo* (bahasa peran), onomatope dan unsur bahasa yang lain yang mungkin tidak sempat diajarkan dalam perkuliahan secara mendalam karena keterbatasan waktu. Melalui *anime/manga*, mereka juga dapat sekaligus menyerap konteks pemakaiannya dalam kehidupan sehari-hari di Jepang melalui peristiwa yang disajikan dalam cerita.

Manga memiliki arti komik bahasa Jepang bagi negara di luar Jepang, namun dalam bahasa Jepang kata *manga* merujuk kepada komik atau cerita bergambar.

Manga merupakan salah satu budaya populer Jepang yang sudah ada sejak tahun 1900an. *Manga* adalah satu ikon budaya populer Jepang yang mempunyai pengaruh besar di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Seiring dengan perkembangan teknologi, media penyajian *manga* ikut mengalami perkembangan. Selama ini *manga* yang diketahui oleh masyarakat umum adalah komik berbahasa Jepang yang berbentuk fisik yaitu buku, namun sejak beberapa tahun terakhir *manga* juga disajikan dalam bentuk *digital*. Semenjak itu muncullah kata *hardcopy manga* yang merujuk kepada *manga* cetak dan *digital manga* yang merujuk kepada *manga digital*.

Manga yang digunakan dalam penelitian ini adalah *manga Barakamon volume 1* karya Satsuki Yoshino. *Manga* ini diterbitkan pada tahun 2009 dan pada tahun 2014 diadopsi menjadi sebuah *anime*. Menurut salah satu forum internet paling ramai di Jepang yaitu *2chan* (dalam jurnalotaku.com), *anime* ini dipilih menjadi *anime* terbaik nomor satu di tahun 2014 dengan mengalahkan 29 judul lainnya yang masuk dalam daftar peringkat 30 *anime* terbaik tahun 2014.

Barakamon merupakan *manga* bergenre *slice of life* (kehidupan sehari-hari) dengan sentuhan komedi. *Manga* ini bercerita tentang kehidupan sehari-hari seorang kaligrafer muda terkenal berusia 23 tahun bernama Handa Seishuu di sebuah pulau terpencil bernama pulau Goto. Handa dibuang oleh sang ayah ke pulau tersebut untuk menenangkan dan merenungkan perbuatannya karena telah meninju seorang direktur seni kaligrafi di sebuah acara perlombaan. Selama ini Handa selalu hidup di sebuah kota dengan pengawasan sang ibu namun sekarang ia harus beradaptasi dengan kehidupan barunya di sebuah pulau. Di pulau ini ia bertemu dengan anak kecil bernama Naru. Dengan bantuan Naru dan teman-temannya serta para tetangga, kehidupan Handa selama di pulau tersebut membuahkan hasil, ia berubah menjadi diri yang lebih baik dari sebelumnya.

Pada saat mempelajari bahasa Jepang melalui *manga*, terdapat kendala yaitu terdapatnya onomatope dalam cerita. Amanuma Yasushi (1990:3) mengatakan bahwa :

漫画のこまの中に、擬音語擬態語以外、何も言葉が書いていないものも多く見られる

Manga no koma no naka ni, giongo gitaigo igai, nani mo kotoba ga kaite inai mono mo ooku mirareru

Terjemahan :

Banyak anggapan bahwa dalam kotak-kotak yang ada dalam komik, tidak ada kata-kata lain yang tertulis di sana selain *giongo gitaigo*.

Adapun fungsi onomatope dalam bahasa Jepang lisan menurut Hiroko Fukuda dalam Sugeng P. (1993:7) adalah sebagai bumbu bahasa atau cita rasanya. Dengan kata-kata tiruan bunyi ini, bahasa Jepang lisan akan lebih wajar dan mengesankan. Selain itu dapat memberikan nuansa dan gambaran situasi agar nampak lebih hidup. Dan yang terpenting agar bahasa yang digunakan dapat mudah dipahami oleh pembaca. Selain itu Seiichi Makino dan Michio Tsutsui (1986:50) mengatakan bahwa :

“ (Mimetic words are an) integral part of adult spoken and written Japanese. Therefore, it is of vital importance that students of Japanese learn these sound symbolism as part of their ordinary vocabulary.”

Terjemahan :

“Mimesis adalah bagian yang tidak terpisahkan dari lisan dan tulisan orang dewasa dalam bahasa Jepang. Oleh karena itu, hal yang sangat penting bagi pelajar bahasa Jepang untuk mempelajari simbol-simbol bunyi sebagai bagian dari kosa kata umumnya.”

Dilihat dari fungsi onomatope dalam bahasa lisan, menunjukkan bahwa pentingnya pembelajar bahasa Jepang untuk mempelajari onomatope. Oleh karena itu bagi pembelajar yang mempelajari bahasa Jepang melalui *manga* 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 onomatope, dengan menggunakan data dari salah satu budaya populer Jepang yaitu *manga* yang berjudul *Barakamon*.

1.2 Identifikasi Masalah

Banyak cara dalam mempelajari bahasa Jepang salah satunya adalah melalui *manga*. Namun di dalam *manga* 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.

Menurut penulis, onomatope adalah materi yang menarik untuk dipelajari namun membutuhkan pendekatan yang lebih untuk mempelajari materi tersebut. Hal inilah yang membuat banyak dari pembaca *manga* tidak memahami makna dari onomatope yang digunakan dalam jalan cerita, khususnya para pembaca yang bahasa pertamanya bukanlah bahasa Jepang.

Adapun kendala lain yang dialami pembelajar bahasa Jepang yaitu meskipun di dalam perkuliahan sudah mendapatkan pembelajaran tentang onomatope, namun karena terbatasnya waktu pengajaran dan banyaknya materi lain yang harus dipelajari, penulis merasa pembelajaran mengenai onomatope sangatlah kurang. Materi onomatope tidak dipelajari secara rinci dan hanya sekedar menjabarkan beberapa dari sekian banyaknya jumlah, jenis, bentuk, dan makna onomatope bahasa Jepang. Sedangkan melihat dari banyaknya jumlah penelitian tentang onomatope yang terdapat di Universitas Darma Persada, menunjukkan bahwa tingginya antusias pembelajar bahasa Jepang terhadap materi onomatope, namun tetap tidak ada ruang khusus tentang onomatope di dalam perkuliahan.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini penulis hanya akan mengklasifikasi 50 dari 145 onomatope yang muncul dalam *digital manga Barakamon volume 1*. Dalam penelitian ini akan dikelompokkan berdasarkan makna onomatope serta dijabarkan bentuknya.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Apa sajakah makna dan bentuk onomatope yang terdapat dalam *digital manga Barakamon volume 1* ?
2. Bagaimanakah kecenderungan penggunaan onomatope yang terdapat dalam *digital manga Barakamon volume 1*?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui apa sajakah makna dan bentuk onomatope yang terdapat dalam *digital manga Barakamon volume 1*
2. Untuk mengetahui kecenderungan penggunaan yang terdapat dalam *digital manga Barakamon volume 1*.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Secara Teoritis
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya wawasan bagi pemelajar bahasa Jepang tentang jenis, bentuk dan makna onomatope dalam bahasa Jepang.
2. Secara Praktis
Hasil dari penelitian ini diharapkan **dMetode Pengumpulan Data** apat digunakan sebagai referensi bagi pemelajar Bahasa Jepang dalam bidang morfologi dan semantik, khususnya onomatope dalam bahasa Jepang.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah teknik atau cara yang dilakukan dengan tahap-tahap sistematis guna untuk mendapatkan data dengan tujuan memecahkan masalah. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif.

Menurut Sugiyono (2010:335), analisis kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1. Membaca *manga* secara komprehensif sambil mencatat semua onomatope yang berada di luar balon kata maupun di dalam balon kata, yaitu sebanyak 145 kata.
2. Menghimpun teori dengan membaca buku-buku dan literatur yang terkait dengan tema yang akan diteliti.
3. Mengidentifikasi 50 temuan onomatope ke dalam makna dan bentuk onomatope berdasarkan teori Miharuru Akimoto dan Hiroko Fukuda.
4. Mendeskripsikan makna dan bentuk dari onomatope yang ditemukan berdasarkan teori Miharuru Akimoto, Hiroko Fukuda, dan empat sumber lainnya untuk makna dari sumber lain.
5. Menganalisis kecenderungan penggunaan makna dan bentuk dari onomatope yang ditemukan.
6. Menarik kesimpulan.

1.8 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 memudahkan dalam memahami penelitian ini, penulis menggunakan sistematika sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Berisi mengenai latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

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.

Bab III : Pembahasan

Berisi mengenai pemaparan dan pembahasan hasil dari penelitian yang berupa analisis klasifikasi onomatope disertai dengan data akhir yang berupa tabel dan diagram yang terdapat dalam *digital manga Barakamon volume 1*.

Bab IV : Simpulan

Berisi mengenai kesimpulan. Kesimpulan berasal dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah diteliti dari klasifikasi onomatope yang terdapat dalam *digital manga Barakamon volume 1*.