

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa melepaskan diri dari pengaruh manusia lain. Sebagai makhluk sosial, manusia secara berkala membutuhkan interaksi dengan satu atau sekelompok manusia lain. Interaksi antara kedua pihak ini pada dasarnya bertujuan untuk mengutarakan pikiran, dan pada khususnya untuk menunjukkan status sosial, mengembangkan diri, dan sebagainya. Agar interaksi ini berjalan dengan lancar, maka manusia memerlukan suatu sistem media perantara. Media tersebut disebut dengan bahasa.

Bahasa adalah sistem lambang bunyi bersifat arbitrer yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri. Sifat bahasa yang arbitrer memiliki arti bahwa keadaannya berubah-ubah namun terikat mengikuti penuturnya. Seorang penutur bahasa dapat mengubah sistem bahasa yang digunakan secara temporal selama sistem yang diubahnya itu dimengerti dan disetujui oleh penerima tuturnya (Soeparno, 1993:2). Lalu dengan keterkaitan bahasa dengan penuturnya, maka keduanya saling mempengaruhi satu sama lain. Bahasa dapat mengubah corak masyarakat penuturnya, dan masyarakat penutur bahasa tersebut, yang terdiri dari berbagai latar belakang sosial, usia, jenis kelamin, dan sebagainya juga mempengaruhi bahasa yang mereka gunakan. Hal ini mengakibatkan masyarakat penutur tersebut memiliki suatu identifikasi diri yang membedakannya dengan masyarakat lain dengan bahasa tutur yang berbeda (Kushartanti, 2005:6).

Bahasa sebagai sistem lambang bunyi memiliki arti bahwa bahasa terdiri dari susunan teratur (sistem) lambang yang berupa bunyi. Ini memiliki arti bahasa yang dimaksud adalah bahasa yang memiliki bunyi yaitu bahasa lisan, sedangkan bahasa tulisan sifatnya sekunder, yang mana media perantaranya berupa tulisan. Menurut Bloomfield, tulisan bukanlah bahasa, melainkan hanya suatu cara untuk merekam bahasa dengan tanda-tanda yang dapat dilihat (Bloomfield, 1995:18).

Tulisan yang dipakai sebagai media perantara, sejatinya adalah bentuk turunan dari bunyi-bunyi bahasa (Kushartanti, 2005:4). Oleh karena itu, segala hal di dunia bunyi berkaitan erat dengan bahasa. Sistem bahasa yang seluruhnya lahir dan berkembang karena adanya bunyi adalah onomatope.

Onomatope, atau dalam bahasa Inggrisnya *onomatopoeia*, berasal dari bahasa Yunani *νομα* (onoma = nama) dan *ποιέω* (poieō, = "saya buat" atau "saya lakukan"). Kedua kata tersebut membentuk *ονοματοποιία* yang memiliki arti "penamaan sebagaimana bunyinya" atau dalam KBBI memiliki arti "kata tiruan bunyi". Keberadaan onomatope sebagai subsistem bahasa sangat unik karena wujudnya muncul karena manusia menirukan bunyi-bunyi yang didengarnya; di alam, oleh hewan, oleh benda, dan sebagainya, lalu dituangkan ke dalam bahasa melalui sistem fonologi yang digunakan oleh masing-masing masyarakat tutur. Karena berbedanya sistem bahasa masyarakat tutur yang satu terhadap yang lainnya, maka wujud onomatope yang muncul pada masing-masing bahasa pun beragam, walaupun suara yang ditirukan berasal dari asal yang sama. Bahkan, dalam suatu peristiwa yang sama dapat menghasilkan berbagai variasi yang menyesuaikan faktor-faktor yang ada dalam peristiwa tersebut seperti misalkan intensitas, kuantitas, kecepatan, dan sebagainya. Misalnya onomatope suara hujan dalam bahasa Jepang yang memiliki variasi sebagai berikut:

Tabel 1:

Variasi onomatope suara hujan dalam bahasa Jepang beserta maknanya

Onomatope	Makna
しとすと	Suara gerimis kecil.
ぽつぽつ	Suara tetesan air hujan pertama yang menyentuh tanah. Tetesannya kecil dan sedikit-sedikit.
ぱらぱら	Suara hujan kecil. Tetesan airnya lebih besar dari ぽつぽつ.
ざあざあ	Suara hujan lebat.

(Kurihara, 2014)

Variasi suara hujan di atas dibagi berdasarkan intensitas curah hujan. Ini artinya, misalkan saat seseorang yang berbahasa Jepang berbicara kepada sesamanya yang berada di dalam ruangan bahwa saat itu di luar sedang hujan, dan ia menggunakan onomatope しとしと, maka lawan bicaranya sudah dapat menyimpulkan bahwa hujan masih dalam fase gerimis kecil, dan dapat menyesuaikan keadaan (misalkan tidak perlu membawa payung, atau harus segera memasukkan pakaian yang dijemur di luar). Dengan menggunakan しとしと dalam kalimat saja, penutur dapat memperjelas kalimat tersebut tanpa harus menerangkan lebih lanjut mengenai intensitas hujan, sehingga percakapan akan menjadi lebih singkat.

Sebagai subsistem bahasa, onomatope tidak dapat digunakan tanpa adanya persetujuan antara penutur bahasa tersebut terhadap sistemnya. Sistem kebahasaan yang dimaksud di sini mengacu kepada onomatope sebagai kata / leksim. Oleh karena itu, sumber bunyi harus dianalisis secara fonologis untuk menyepadankan bentuknya menjadi unsur bahasa yang dapat digunakan. Untuk itu, penutur bahasa dapat mencari dan mencocokkan fonem-fonem dalam bahasanya sendiri yang kiranya dapat merepresentasikan makna pada fenomena yang dimaksud. Pada akhirnya, susunan fonem tersebut secara otomatis memiliki makna yang dapat merepresentasikan ide / konsep yang ditunjukkannya. Akibat proses pembuatan dan pemahaman mengenai onomatope inilah yang menyebabkan pemahaman mengenai fonologi dan semantik hal yang penting dalam analisis mengenai onomatope.

Fonologi sebagai cabang linguistik yang paling dasar menganalisis bunyi-bunyi yang menjadi bahan dasar unsur-unsur bahasa seperti fonem, morfem, dsb., untuk kemudian digunakan pada cabang linguistik lainnya yang lebih kompleks, seperti morfologi dan sintaksis. Fonologi terbagi menjadi dua cabang ilmu lagi yaitu fonetik dan fonemik. Fonetik hanya menganalisis bunyi-bunyi dari cara manusia mengeluarkan bunyi tersebut tanpa mepedulikan perbedaan makna. Sedangkan fonemik menganalisis bunyi-bunyi tersebut lebih lanjut berdasarkan kemampuannya dalam memanipulasi makna. Peran fonologi dalam menganalisis onomatope dapat dikatakan sangat dekat, di mana melalui fonetik, bunyi-bunyi di

alam ditransformasikan semirip mungkin menjadi bunyi yang dapat diterima dan diucapkan oleh manusia. Kemudian fonemik menganalisis kata-kata lebih detail dengan mengidentifikasi bagian-bagian dari bunyi tersebut yang mampu menghasilkan perbedaan makna dengan onomatope lainnya.

Semantik adalah cabang linguistik yang menganalisis pemaknaan sebuah kata, yang dalam skala besar mempengaruhi kalimat atau wacana. Menurut Ferdinand de Saussure, makna adalah ‘pengertian’ atau ‘konsep’ yang terdapat pada sebuah tanda linguistik (Chaer, 2003:287). Tanda linguistik di sini mengacu kepada hal yang berbeda menurut masing-masing pakar linguistik; ada yang beranggapan kata, dan ada yang beranggapan morfem, karena leksem adalah satuan bahasa yang tersusun dari morfem-morfem. Kemudian ada pula teori yang mengatakan bahwa pemaknaan memiliki arti pemberian referan atau penunjuk suatu kata dengan hal yang diwakilkannya. Menurut Saussure, onomatope tidak termasuk dalam sistem kebahasaan karena ruang lingkup dan jumlah katanya sangat sedikit (Sugahara, 2011:1), namun di sini, Saussure sepertinya hanya merujuk kepada bahasa Inggris dan bahasa Eropa lainnya saja, yang onomatopenya sedikit. Namun pada bahasa Jepang, terdapat 2,000 sampai 4,500 onomatope yang sering digunakan sehari-hari (Yamaguchi, 2003 dalam Sugahara, 2011:1 dan Ono, 2007 dalam Sugahara, 2011:1).

Keunikan onomatope sebagai satuan bahasa yang cenderung singkat namun padat informasi dan dapat menghidupkan suasana seringkali dijumpai dalam komik, atau bahasa Jepangnya *manga*. Apabila di dalam *manga* tidak tersedia onomatope, maka pembaca akan kesulitan menggambarkan adegan yang sedang mereka baca, atau, sekalipun pembaca dapat menggambarkan adegan tersebut, adegan tersebut akan terasa lebih hambar dan tidak hidup dibandingkan apabila *manga* tersebut memiliki onomatope. Bahkan dalam kasus ekstrim, apabila dalam suatu *manga* dihapus gambar-gambarnya dan hanya menyisakan onomatopenya saja, secara logis pembaca dapat mengkira-kira latar dan suasana adegan tersebut walaupun tidak mengetahui dengan jelas apa yang terjadi di dalamnya. Inilah yang menyebabkan onomatope salah satu elemen penting dalam *manga*. Keterkaitan yang erat antara onomatope dan *manga* mendorong penulis untuk menjadikan

komik sebagai objek penelitian. Pada khususnya, penulis akan menggunakan *manga Bleach*.

Bleach mengisahkan petualangan remaja keras kepala bernama Ichigo Kurosaki yang mewarisi takdir orang tuanya, setelah ia mendapatkan kekuatan *shinigami* (死神, terj. har. "Dewa Kematian")—sebuah personifikasi kematian yang mirip dengan malaikat maut—dari *shinigami* lainnya, Rukia Kuchiki. Kekuatan baru ini memaksanya untuk melakukan tugas melindungi manusia dari roh-roh jahat dan menuntun jiwa-jiwa orang mati ke alam baka, dan membawanya ke petualangan-petualangan di berbagai alam spiritual yang ada.

Penulis merasa bahwa penyajian *manga Bleach* mudah dibaca karena menggunakan banyak *background* yang sederhana, dan bertema aksi yang memudahkan penulis untuk mencari objek penelitian berupa fenomena alam dan benda. Atas alasan inilah penulis memutuskan untuk menjadikan *manga Bleach* sebagai objek penelitian.

1.2 Tinjauan Pustaka

Penulis menemukan bahwa penelitian mengenai onomatope, terutama pada bahasa Jepang, cukup banyak. Salah satu penelitian yang penulis temukan mengenai onomatope bahasa Jepang adalah tesis milik Dedi Yanti (2007) berjudul “Analisis Kontrastif Onomatope Gerakan Manusia Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia”. Pada penelitian tersebut, ia membandingkan onomatope bahasa Jepang dan bahasa Indonesia yang berhubungan dengan gerakan manusia berdasarkan pemaknaan dan bentuk fonologis masing-masing bahasa. Dedi membatasi ruang lingkup penelitiannya pada onomatope yang terdapat dalam kamus saja, yaitu *Giongo-gitaigo jiten* pada bahasa Jepang dan KBBI pada bahasa Indonesia. Metode analisis yang digunakan adalah analisis kontrastif komponen makna. Melalui analisis tersebut, disimpulkan bahwa onomatope gerakan manusia bahasa Jepang dan bahasa Indonesia memiliki derajat kesepadanan yang berbeda. Derajat kesepadanan tersebut dibagi menjadi 4 kategori, yaitu: memiliki persamaan dan perbedaan makna, memiliki persamaan yang menyeluruh, onomatope bahasa

Jepang-nya memiliki makna yang lebih luas dibanding onomatope bahasa Indonesia, dan sebaliknya. Kemudian, ia juga mengidentifikasi derajat persamaan dan perbedaan onomatope kedua bahasa tersebut melalui 5 faktor, yaitu: bunyi suara manusia, sumber bunyi, ruang lingkup pemakaian, intensitas bunyi, dan kuantitas bunyi.

Penelitian lainnya yang juga membahas onomatope bahasa Jepang adalah skripsi milik Tri Sutrisna (2017) yang berjudul “Strategi Penerjemahan Onomatope Bahasa Jepang Pada *Manga One Piece* (Penerjemahan)”. Dalam penelitian tersebut, ia membandingkan onomatope bahasa Jepang dan bahasa Indonesia yang terdapat pada *manga One Piece* volume 76 & 77 versi bahasa Jepang dan terjemahan Indonesiannya. Onomatope yang dianalisis dibatasi pada onomatope yang terdapat di luar balon percakapan saja (*aural images*). Kemudian ia juga membandingkan teknik penerjemahan yang digunakan untuk mengidentifikasi strategi-strategi penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan onomatope bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia terutama dalam komik. Hasil penelitian dari 118 data onomatope yang ditemukan menunjukkan bahwa onomatope yang paling sering muncul dalam *manga One Piece* volume 76 & 77 berwujud tiruan gerakan manusia, kemudian disusul dengan tiruan suara manusia. Analisis data onomatope lebih lanjut menunjukkan bahwa onomatope bahasa Jepang dan Indonesia memiliki persamaan berupa kesamaan bentuk kata berupa kata dasar, bentuk pemajemukan morfem, dan susunan bentuk morfem yang serupa. Sedangkan perbedaan antara keduanya yaitu pada fonem yang menyusun onomatope masing-masing bahasa, yang terbatas pada keterbatasan fonologis masing-masing bahasa.

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, sepengetahuan penulis belum ada penelitian yang membahas onomatope bahasa Jepang yang objek penelitiannya berupa *manga Bleach*. Oleh karena itu, penulis mengangkat tema ini sebagai tema skripsi. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, dalam penelitian ini penulis akan menganalisis onomatope bahasa Jepang yang berhubungan dengan alam dan benda yang terdapat pada *manga Bleach*.

1.3 Identifikasi Masalah

Keunikan bahasa Jepang dari bahasa-bahasa lain, terutama bahasa ibu penulis yaitu bahasa Indonesia, terletak pada banyaknya onomatope yang terintegrasi pada tata bahasa dan pada tingginya frekuensi penggunaannya dalam situasi sehari-hari. Seperti yang tertulis dalam penelitian Sugahara (2011), onomatope dalam bahasa Jepang jumlahnya sangat banyak sehingga memungkinkan analisis lebih lanjut seperti klasifikasi secara gramatikal maupun sesuai strukturnya, bahkan sebagai referensi untuk analisis bagaimana manusia mereplikasi bunyi yang didengarnya pada bahasa yang onomatopenya relative sedikit seperti bahasa Indonesia.

Kemudian hubungan antara onomatope dengan karya sastra berupa *manga*, yang disajikan melalui media visual berupa gambar dan teks, dapat dikatakan sangat penting. Onomatope digunakan untuk “menghidupkan” adegan dalam *manga* tersebut untuk melancarkan penyampaian pesan yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca. Berdasarkan kedua faktor inilah penulis melakukan analisis onomatope pada bahasa Jepang dalam *manga*, khususnya *Bleach* karya Tite Kubo.

1.4 Pembatasan Masalah

Pembahasan masalah pada skripsi ini akan dibatasi pada onomatope bahasa Jepang (*giongo* dan *gitaigo*) bunyi alam dan benda yang terdapat pada *manga Bleach* volume 67-74 karya Tite Kubo (2015-2016). Penulis akan mengambil data berupa onomatope yang muncul baik di luar maupun di dalam balon teks (*speech bubble*), dan membandingkan keduanya menurut jenis dan struktur katanya.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengelompokan onomatope dalam bahasa Jepang?

2. Bagaimana analisis makna onomatope fenomena alam dan benda pada bahasa Jepang dalam manga *Bleach* menurut teori fonologi dan semantik?

1.6 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengelompokkan onomatope bahasa Jepang.
2. Untuk menganalisis makna onomatope fenomena alam dan benda pada bahasa Jepang dalam manga *Bleach* menurut teori fonologi dan semantik.

1.7 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis : Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya pemahaman mengenai onomatope pada bahasa Jepang.
2. Manfaat praktis : Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan bermanfaat sebagai landasan teori untuk menganalisis data lain yang berhubungan dengan onomatope di lingkungan berbahasa Indonesia, terutama dalam pengajaran bahasa Jepang, penerjemahan bahasa Jepang, pengajaran linguistik, dan sebagainya.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kepustakaan dan deskripsi struktur. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan dengan menggunakan data-data yang diambil dari objek penelitian. Kemudian, penulis akan menggunakan metode deskripsi struktur untuk menganalisis data-data tersebut namun hanya dari sudut semantik dan fonologi saja. Adapun teori yang digunakan dalam analisis meliputi bidang semantik mengenai hubungan dan komponen makna fonologis, fonologi bahasa Jepang, dan teori-teori mengenai onomatope bahasa Jepang oleh Shoko Hamano (1986) dan Rie Hasada (1994).

1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini secara terperinci disusun bab per bab sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Bab I berisi latar belakang, tinjauan pustaka, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II : Landasan Teori

Bab II berisi pembahasan pengertian fonologi, semantik, dan onomatope. Kemudian dilanjutkan dengan pembahasan lebih lanjut mengenai fonologi dan onomatope dalam bahasa Jepang.

Bab III : Analisis dan Pembahasan

Bab III berisi analisis secara fonologis dan semantik onomatope fenomena alam dan benda yang muncul dalam *manga Bleach* bahasa Jepang volume 67-74 dengan teori-teori yang dipaparkan pada bab II.

Bab IV : Penutup

Bab IV berisi kesimpulan penelitian.