

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan bagian dari masyarakat sosial yang hidupnya selalu bergantung dan berkelompok dengan anggota masyarakat lainnya. Di dalam kehidupan bermasyarakat manusia memerlukan alat komunikasi yaitu bahasa. Bahasa sebagai sistem 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. Trager dalam Sibarani (2004:36) mengatakan bahwa bahasa adalah system simbol-simbol bunyi ujaran yang arbitrer yang digunakan oleh anggota masyarakat sebagai alat untuk berinteraksi sesuai dengan keseluruhan pola budaya mereka. Dalam bunyi bahasa untuk berinteraksi ada bunyi bahasa yang digunakan untuk menirukan suara hewan, alam dan bunyi yang ditimbulkan oleh suatu benda, tiruan dari bunyi-bunyi itulah yang disebut onomatope.

Jepang adalah salah satu negara yang menggunakan onomatope sebagai alat untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Onomatope merupakan kelompok kata yang menirukan suatu bunyi atau suara, sikap atau perilaku, serta situasi atau kondisi dari makhluk hidup atau benda mati. Onomatope merupakan tiruan bunyi yang diubah dalam bentuk kata-kata sehingga onomatope bersifat singkat namun pada setiap katanya memiliki makna yang berbeda. Dalam bahasa Jepang onomatope disebut dengan *giongo* (擬音語) (atau *giseigo* (擬声語)) dan *gitaigo* (擬態語). *Giongo* (擬音語) adalah tiruan bunyi dari sesuatu yang hidup atau mati misalnya tiruan bunyi yang di hasilkan dari binatang dan benda-benda mati yang ada di lingkungan sekitar. *Gitaigo* (擬態語) adalah tiruan bunyi yang berdasarkan suatu keadaan dari makhluk hidup ataupun benda mati. Hal ini dapat dipahami karena pendapat menurut Akutsu dalam *E De Wakaru Giongo-Gitaigo* (1994: 3) yaitu:

「音や声を直接表すことばを、「擬音語」(または「擬声語」といいます。また、ものや人のようすを直接表すことばを、「擬態語」といいます。」

“*Oto ya koe o chokusetsu arawasu kotoba o, ”giongo” (mata wa “giseigo”) to iimasu. Mata, mono ya hito no yousu o chokusetsu arawasu kotoba o “gitaigo” to iimasu.*”

“Kata yang timbul secara langsung dari bunyi dan suara, disebut dengan “*giongo*” (bisa juga disebut dengan “*giseigo*”). Sedangkan kata yang timbul secara langsung dari kondisi orang atau suatu benda, disebut dengan *gitaigo*”

Kemudian, Kindaichi Haruhiko (1978) membagi onomatope dalam bahasa Jepang menjadi lima jenis yaitu *Giongo*, *Giseigo*, *Gitaigo*, *Giyougo*, dan *Gijougo*. *Giongo* (擬音語) adalah kata yang menyatakan bunyi dari suatu benda dan alam. *Giseigo* (擬声語) adalah kata yang menyatakan suara makhluk hidup. *Gitaigo* (擬態語) adalah kata yang menyatakan keadaan benda mati. *Giyougo* (擬容語) adalah kata yang menyatakan tingkah laku atau aktifitas makhluk hidup. *Gijougo* (擬情語) adalah kata yang menyatakan keadaan atau perasaan manusia.

(https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/column/nihongo_1.html)

Dalam kehidupan orang Jepang, onomatope adalah bahasa yang sangat unik dan menarik. Seperti pendapat yang dikemukakan Fukuda (2003: 8) sebagai berikut: “‘*Onomatopoeia*’ the use of words whose meaning is the one of the most enjoyable and fascinating features of the Japanese language”. Terjemahannya sebagai berikut: “*Onomatopoeia*” Penggunaan kata-kata yang memiliki makna adalah salah satu bentuk yang paling menyenangkan dan menarik dalam bahasa Jepang”. Kekayaan kosakata bahasa Jepang juga terlihat pada keberadaan onomatope. Kosa kata onomatope ini banyak ditemukan dan digunakan dalam bahasa percakapan anak-anak maupun dalam bahasa percakapan orang dewasa. Onomatope lebih sering digunakan dalam *manga*, majalah, surat kabar dan karya-karya sastra, tetapi tidak sedikit orang Jepang yang menggunakan onomatope sebagai alat komunikasi untuk kehidupan sehari-hari. Orang Jepang menggunakan onomatope agar pendengar dapat benar-benar merasakan apa yang ingin disampaikan oleh pembicara, seperti kata *zaazaa*

“ざあざあ” yang ada pada kalimat “雨がざあざあ降っています。” “*ame ga zaa zaa futteimasu*” yang artinya “hujan turun dengan deras” menyimbolkan suara hujan yang turun dengan deras, pendengar akan lebih merasakan suasana hujan yang turun dengan deras, daripada menggunakan kalimat “雨が降っています。” “*ame ga futteimasu*” (hujan sedang turun). Menggunakan onomatope dalam menyampaikan suatu informasi akan membuat pendengar mengetahui dengan jelas maksud dan suatu keadaan yang ingin disampaikan oleh pembicara. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang yang mempelajari bahasa Jepang untuk mengetahui penggunaan onomatope tersebut. Dengan mengetahui makna dan penggunaan onomatope bahasa Jepang, pembelajar bahasa Jepang akan dapat menggunakan bahasa Jepang secara tepat dan alami. Selain penggunaannya, onomatope juga memiliki makna yang berbeda-beda di setiap kata dan konteksnya. Contohnya seperti kata *gorogoro* “ごろごろ” dalam *Giongo Gitaigo Jiten* (2015: 182) memiliki makna: a) bunyi yang di timbulkan oleh petir b) seekor kucing membunyikan tenggorokannya c) keadaan dimana sebuah barang yang berat sedang menggelinding d) suatu kondisi dimana membuang-buang waktu untuk kemalasan seseorang e) bunyi dari keadaan atau kondisi perut yang sakit atau sedang tidak sehat. Makna kata *gorogoro* “ごろごろ” pada *giongo gitaigo* di atas terdiri dari lima makna yang berbeda di setiap konteksnya. Hal tersebut dapat di lihat pada contoh kalimat berikut:

- 1) 空然頭の上で、ごろごろと春の雷が鳴った。

Kuuzen atama no ue de, goro goro to haru no kaminari ga natta.

Petir musim semi **bergemuruh** di atas kepalaku yang hampa/kosong

(Yamaguchi Nakami, *Giongo Gitaigo Jiten* 2015: 182)

- 2) 猫は...あおむけになってゴロゴロと喉を鳴らすという、最上級の喜びを表現する。

*Neko wa... aomuke ni natte **goro goro** to nodo o narasu, saijoukyuu no yorokobi o hyougen suru.*

Kucing ... mengekspresikan tingkat kegembiraan tertingginya dengan berbaring telentang dan mengeluarkan **dengkuran**.

(Yamaguchi Nakami, *Giongo Gitaigo Jiten* 2015: 182)

- 3) このドラム缶が重いから、ごろごろ転がして、運ぶ。

*Kono doramukan ga omoikara, **goro goro** korogashite, hakobu.*

Karena drum ini berat saya membawanya dengan **digelindingkan**.

(https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/50_on/gorogoro.html)

- 4) 家でゴロゴロすることや、悩んでウダウダしていることも、全部が経験です。

*Ie de **goro goro** suru koto ya, nayande uda uda shiteiru koto mo, zenbu ga keiken desu.*

Bermalas-malasan di rumah, dan juga membuang - buang waktu, (itu) semua adalah pengalaman.

(Yamaguchi Nakami, *Giongo Gitaigo Jiten* 2015: 182)

- 5) 牛乳を飲んだらお腹がごろごろしてきた。

*Gyuunyuu o nondara, onaka ga **goro goro** shitekita.*

Ketika saya minum susu perut saya **menjadi melilit**

(Yamaguchi Nakami, *Giongo Gitaigo Jiten* 2015: 182)

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya onomatope tidak hanya digunakan dalam bahasa sehari-hari tapi juga digunakan pada karya sastra seperti *manga*, akan tetapi terdapat dua cara penggunaan dalam pembuatan *manga*, yang pertama digambar dengan hanya berbentuk tulisan atau symbol-symbol tanpa kalimat seperti

しーん (*Shiin*) menunjukkan suasana kesunyian どーん (*do-n*) menunjukkan suasana tegang ざあー (*za-*) menunjukkan suara air yang mengalir dengan deras dan makna *onomatope* dalam penggunaan ini sangat penting terutama dalam pembuatan *manga*, karena selain untuk memberi suasana realistis juga untuk memberitahu keadaan yang sedang terjadi dalam cerita pada *manga* tersebut. Penggunaan yang kedua adalah penggunaan dengan konteks atau kalimat tuturan seperti percakapan sehari-hari pada umumnya yang digunakan di dalam balon percakapan dalam pembuatan *manga*, penggunaan seperti ini tidak seperti penggunaan pertama, yang hanya menggunakan simbol saja, dimana simbol-simbol *onomatope* lebih sering muncul dalam *manga*. Contoh penggunaan kedua dapat dilihat pada contoh kalimat dalam *manga* berikut ini:

- 6) ルーシィ : 有名な魔導士だから?
だからこんなにドキドキするの!!?
- Ru-Shii* : *Yuumei na madoushi dakara?*
Dakara konna ni doki doki suru no!!?
- Lucy : Apakah karena (dia) seorang penyihir yang terkenal?
Karena itu (aku) merasa **berdebar-debar** seperti ini!!?
- (*Fairy Tail* Vol.1 2006:17)

Dalam penggunaan *onomatope* di atas bermakna “suara hati atau jantung karena rasa takut, menyukai seseorang” dan makna berdasarkan konteks kalimatnya adalah “berdebar-debar”, karena karakter bernama Lucy merasa berdebar-debar kepada seorang penyihir terkenal yang dia lihat seakan menunjukkan perasaan cinta pada pandangan pertama. Penggunaan *onomatope* yang seperti ini juga sering digunakan dalam pembuatan *manga*, terutama dalam suatu pertarungan atau adegan action lainnya pada *manga*, supaya para pembaca *manga* juga dapat merasakan apa yang dirasakan atau kondisi dari para karakter atau suasana dalam *manga*.

Manga Fairy Tail (フェアリーテイル) adalah sebuah seri *manga* Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Mashima Hiro. *Manga* ini dimuat dalam majalah *Weekly Shōnen Magazine* sejak tanggal 2 Agustus 2006 hingga 26 Juli 2017, dan telah dibundel dan diterbitkan menjadi 63 volume *Tankōbon* oleh *Kodansha*. Ceritanya mengisahkan tentang Natsu Dragneel, anggota dari guild penyihir populer bernama *Fairy Tail*, yang bertualang di Earth-land dalam tujuannya untuk mencari seekor naga bernama Igneel. *Manga* ini telah diadaptasi menjadi sebuah seri *anime* yang diproduksi oleh *A-1 Pictures*, *Dentsu Inc.*, *Satelight*, *Bridge*, serta *Clover Works*, dan mulai ditayangkan di Jepang sejak tanggal 12 Oktober 2009. Seri dari *anime Fairy Tail* juga menjadi inspirasi dari beberapa *manga spin-off*, termasuk sebuah sekuel yang berada di bawah pengawasan Mashima, bertajuk *Fairy Tail: 100 Years Quest*, yang dirilis pada tanggal 25 Juli 2018. Hingga saat ini *manga Fairy Tail* masih di gemari oleh orang-orang walaupun *manga Fairy Tail* sudah tamat.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil data penelitian dari *manga* yang berjudul “*Fairy Tail*” karya Mashima Hiro. *Manga Fairy Tail* memiliki alur cerita yang berhubungan dengan pertarungan yang menggunakan ilmu sihir dan adegan komedi yang di perlihatkan oleh setiap karakternya, karena pada dasarnya *manga Fairy Tail* bergenre *Action* dan *Comedy*. Karena bergenre *Action* dan *Comedy* itulah yang menjadikan *manga Fairy Tail* memiliki banyak penggunaan onomatope yang menerangkan kondisi, sifat, ataupun pergerakan dari para karakternya, serta maknanya yang berbeda-beda juga tergantung konteks seperti apa yang para karakter dalam *manga* gunakan. Berdasarkan penjelasan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **Penggunaan dan Makna Giongo Gitaigo dalam Manga Fairy Tail Karya Mashima Hiro.**

1.2 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang berkaitan dengan onomatope bahasa Jepang juga sudah banyak dilakukan salah satunya seperti skripsi yang di tulis oleh Aden Rahmat Soviyan dari Universitas Sumatra Utara (USU) pada tahun 2018 yang berjudul

“*Analisis Makna Onomatope dalam Komik “Furiizaa Yori Ai Wo Komete”*” dan skripsi yang ditulis oleh Hanindita Dwi Latifani dari Universitas Darma Persada tahun 2018 yang berjudul “*Analisis Penggunaan Onomatope Oleh Masyarakat Jepang Dalam Percakapan Sehari-hari Berdasarkan Kuesioner Terhadap 50 Orang Jepang*”.

Aden Rahmat Soviyan (2018) dalam skripsi yang berjudul “*Analisis Makna Onomatope dalam Komik “Furiizaa Yori Ai Wo Komete”*”. Penelitian ini meneliti simbol-simbol *onomatope* dalam bahasa Jepang yang bertujuan untuk mengetahui makna apa saja yang terkandung dalam komik *Furiizaa Yori Ai Wo Komete* karya Fujimura Mari. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif karena berupa kata-kata atau gambaran sesuatu dan metode kualitatif research yang dapat digunakan untuk menganalisis makna onomatope.

Hasil penelitian dari Aden Rahmat Soviyan menunjukkan bahwa *manga Furiizaa Yori Ai Wo Komete* memiliki onomatope dengan jenis yang berbeda-beda, begitu pula dengan maknanya yang sesuai dengan situasi keadaan yang terdapat dalam *manga* tersebut. Selain itu dapat diketahui juga bahwa terdapat 76 simbol onomatope yang terdiri dari *giongo* ada 26 simbol, *giseigo* ada 13 simbol, *giyogo* ada 20 simbol, *gitaigo* ada 1 simbol, dan *gijyogo* ada 16 simbol serta penjelasan keterangannya yang berbeda-beda, penelitian ini juga menganalisis 15 dari 76 simbol onomatope tersebut memiliki makna yang sesuai dengan keadaan atau situasi yang ada dalam *manga Furiizaa Yori Ai Wo Komete* ini, 15 simbol onomatope tersebut ialah: ぎゅっ, ドキン, ブクブク, ザバツ, がつがつ, ガチャガチャ, チャリ, ドサツ, ガチャ, パシャパシャ, ちっぽ, ガラツ,カタン, ゴボボ, ビュウ. Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah komik *Furiizaa Yori Ai Wo Komete* terdapat 76 simbol onomatope dengan jenis onomatopenya yang berbeda beda dan 15 diantaranya memiliki makna yang sesuai dengan keadaan dalam komik tersebut.

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap penelitian di atas, terdapat kesamaan topik dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama sama

membahas tentang makna dalam onomatope. Namun penelitian yang dianalisis oleh Aden Rahmat Soviyan adalah makna onomatope yang berbentuk simbol-simbol yang menerangkan suasana dalam *manga Furiizaa Yori Ai Wo Komete* karya Fujimura Mari, Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah menganalisis makna onomatope di dalam kalimat atau balon percakapan dalam *manga*. Selain itu, sumber data yang menjadi objek penelitian pun berbeda, Sumber data yang digunakan penulis adalah *manga Fairy Tail* karya Mashima Hiro

Hanindita Dwi Latifani dari dalam skripsi yang berjudul “***Analisis Penggunaan Onomatope Oleh Masyarakat Jepang Dalam Percakapan Sehari-hari Berdasarkan Kuesioner Terhadap 50 Orang Jepang***”. Penelitian ini meneliti penggunaan onomatope dalam percakapan sehari-hari oleh orang Jepang. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian deskriptif karena peneliti hanya meneliti penggunaan serta keistimewaan *giongo* dan *gitaigo* dengan frekuensi terbanyak yang digunakan oleh orang Jepang dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil dari penelitian Hanindita Dwi Latifani menunjukkan bahwa jumlah penggunaan *onomatope* oleh masyarakat Jepang adalah 13 data *giongo* dan 56 data *gitaigo*. Dari jumlah tersebut *gitaigo* yang merupakan penggambaran dari keadaan, perasaan, bunyi, dan sifat lebih banyak digunakan dalam kehidupan sehari hari, jumlah klasifikasi dari *gitaigo* yaitu 6 data yang menggambarkan bunyi/suara, 32 data yang menggambarkan keadaan, 7 data yang menggambarkan perasaan dan 11 data yang menggambarkan sifat. Sedangkan *giongo* yang menggambarkan bunyi/suara dari benda maupun makhluk hidup ialah 13 data, yang membuat *giongo* memiliki jumlah yang sedikit adalah karena tiruan bunyi dari suatu benda atau makhluk hidup sendiri jarang digunakan dalam percakapan sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap penelitian di atas, terdapat kesamaan topik dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu sama sama membahas tentang onomatope. Namun sumber penelitian yang dianalisis atau digunakan oleh Hanindita Dwi Latifani adalah dari *percakapan masyarakat Jepang yang berdasarkan aspek lawan bicara dan situasi lawan bicara berdasarkan kuisoner*

terhadap 50 orang Jepang. Sedangkan sumber dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis berasal dari *kalimat percakapan dalam manga Fairy Tail* karya *Mashima Hiro* serta maknanya yang berdasarkan atau tergantung konteks kalimatnya.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah yang ada di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Onomatope dalam bahasa Jepang berhubungan erat pada bahasa sehari-hari.
- 2) Jenis onomatope dalam bahasa Jepang ada bermacam-macam.
- 3) Onomatope bahasa Jepang dalam *manga* memiliki dua cara penggunaan.
- 4) Makna onomatope dalam *manga* berbeda-beda tergantung konteks kalimatnya.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas perlu adanya batasan masalah agar kajiannya lebih fokus dan mendalam, maka penelitian ini membatasi permasalahan pada penggunaan kata *giongo* dan *gitaigo* yang berada di dalam balon percakapan (kolom percakapan atau kalimat tuturan dalam sebuah komik) dan makna yang berdasarkan konteks tuturan atau percakapannya atau yang mengacu kepada kontekstual. Penulis menggunakan bahan dari lima volume *manga Fairy Tail* karya *Mashima Hiro* yaitu Volume 1, 2, 24, 52, dan 53 sebagai data yang dianalisis, karena onomatope dalam volume *manga* ini memiliki jenis-jenis penggunaan onomatope dengan maknanya yang berbeda-beda yang sering ataupun jarang dipakai oleh percakapan sehari-harinya orang Jepang, hal inilah yang membuat penulis menggunakan *manga* ini sebagai sumber data.

1.5 Rumusan Masalah

Perumusan masalah penelitian yang akan dikaji berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah bentuk penggunaan *giongo* dan *gitaigo* yang terdapat pada *manga Fairy Tail* karya *Mashima Hiro*?

- 2) Apa saja makna yang terkandung pada penggunaan *gitaigo* dan *giongo* yang terdapat dalam *manga Fairy Tail* karya Mashima Hiro?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan penggunaan *gitaigo* dan *giongo* pada *manga Fairy Tail* karya Mashima Hiro.
- 2) Untuk mendeskripsikan makna *giongo* dan *gitaigo* pada *manga Fairy Tail* karya Mashima Hiro.

1.7 Landasan Teori

Pada bagian ini akan sedikit dijelaskan teori-teori yang akan digunakan untuk membantu menganalisis data dari *manga Fairy Tail*. Teori-teori tersebut ialah makna kata yaitu semantik, cara penggunaan kata yaitu pragmatik, teori dan definisi dari kelas kata dalam bahasa Jepang (*Hinshi*), dan sedikit teori dari onomatope dalam bahasa Jepang.

1.7.1 Pragmatik

Salah satu cabang dari linguistik yang mempelajari tentang ujaran dari sang penutur adalah pragmatik. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Yule (2006:3) adalah “*Pragmatics is concern with the study of meaning as communicated by a speaker (or writer) and interpreted by a listener (or reader).*” “**Pragmatik** adalah studi tentang makna yang disampaikan oleh penutur (atau penulis) dan ditafsirkan oleh pendengar (atau pembaca).”. Sedangkan Pragmatik menurut Chounan (2017) adalah ilmu tentang cara penggunaan terhadap kata. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan Chounan (2017: 1) berikut ini :「言葉の使い方の研究である語用論などです。」 “*Kotoba no tsukai kata no kenkyuu de aru goyouron nado desu*” “Penelitian (bagaimana) cara menggunakan kata adalah Pragmatik”

Dari kedua penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pragmatik adalah ilmu yang mempelajari makna yang disampaikan oleh penutur dan diterima oleh

pendengar dan ilmu yang mempelajari bagaimana cara penggunaan kata dalam suatu ujaran, dan dapat diketahui bahwa Pragmatik dalam bahasa Jepang disebut dengan *Goyouron* (語用論).

1.7.2 Semantik

Semantik menurut Sudaryat (2006 : 9) dalam bukunya yang berjudul *prinsip-prinsip semantik dan pragmatik* yaitu “semantik adalah salah satu bidang linguistik yang mempelajari makna atau arti, asal-usul, pemakaian, perubahan, dan perkembangannya.” Sedangkan menurut pendapat yang dikemukakan oleh Chounan Kazuhide (2016: 1), yaitu: 「言語学は言葉の研究する学問です。意味論は言語学の分野の一つです。言葉や文の意味の研究を意味論と言います。」 “*Gengogaku wa kotoba no kenkyuu suru gakumon desu. Imiron wa gengogaku no bunya no hitotsu desu. kotoba ya bun no imi no kenkyuu o imiron to iimasu.*” “Linguistik adalah ilmu yang mempelajari penelitian dari bahasa. *Imiron* (Semantik) adalah salah satu cabang dari Linguistik. Penelitian mengenai makna dari suatu bahasa atau kalimat disebut *Imiron* (Semantik)”

Dari kedua kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa salah satu cabang dari linguistik yang mempelajari tentang arti/makna sebuah kata yang terkandung pada suatu bahasa adalah semantik, dan dapat diketahui semantik dalam bahasa Jepang disebut *imiron* (意味論)

1.7.3 Kelas Kata

Dalam bahasa Jepang kelas kata dikenal dengan sebutan *hinshi* (品詞). Hal tersebut dapat diketahui oleh pendapat yang dikemukakan oleh Chounan dalam *Keitairon* (2016:5) :「物の名前、動作、性質を表わしている言葉のカテゴリーを品詞(*Part of Speech*)と言います」 “*mono no namae, dousaku, seishitsu o arawashiteiru kotoba no kategori- o hinshi (Part of Speech) to iimasu*”. “Nama suatu benda, aksi/pergerakan, atau sifat yang di tunjukkan dalam kategori suatu bahasa disebut dengan *hinshi* (kelas

kata.” Chonan (2016:5) juga mengemukakan bahwa kelas kata dalam bahasa Jepang terdiri dari 9 bagian kelas kata yaitu: *meishi*, *doushi*, *keiyoushi* ((i)ikeiyoushi/(na)keiyoushi), *fukushi*, *rentaishi*, *setsuzokushi*, *kandoushi*, *joudoushi*, dan *joshi*. Kemudian, Murakami (1986) dalam Dahidi dan Sudjianto (2019:148) mengemukakan kelas kata yang dengan sendirinya dapat menjadi *bunsetsu* (文節) seperti *meishi* (名詞) “nomina”, *doushi* (動詞) ”verba“, *keiyoushi* (形容詞) ”adjektiva“, *fukushi* (副詞) ”adverbia“, *rentaishi* (連体詞) ”prenomina“, *setsuzokushi* (接続詞) ”konjungsi“, dan *kandoushi* (感動詞) ”interjeksi“, itu semua termasuk kelompok kelas kata *jiritsugo* (自立語), sedangkan kelas kata yang dengan sendirinya tidak dapat menjadi *bunsetsu* seperti kelas kata *joshi* (助詞) “partikel“, dan *jodoushi* (助動詞) “verba bantu“ termasuk kelompok kelas kata *fuzokugo* (付属語).

Dapat dipahami, yang dimaksud dengan *jiritsugo* (自立語) adalah kelompok kata yang dapat berdiri sendiri dan mempunyai makna, sedangkan *fuzokugo* (付属語) adalah kelompok kata yang tidak dapat berdiri sendiri, dan dapat diketahui bahwa kelas kata dalam bahasa Jepang terbagi menjadi sembilan jenis kelas kata.

1.7.4 Onomatope

Dalam bahasa Jepang tiruan bunyi atau *onomatope* disebut *giongo* dan *gitaigo* (擬音語・擬態語). Onomatope Menurut pendapat Fukuda (2017: vi) bahwa *giongo*, secara harfiah berarti “sebuah kata yang meniru bunyi”, dan mimesis adalah *gitaigo*, yang secara harfiah berarti “sebuah kata yang meniru tindakan atau keadaan”. Sedangkan pendapat yang dikemukakan oleh Chounan dalam *Oninron* (2016:88) adalah: 「擬音語は、耳に聞こえる音を表す言葉です。擬音語だけではなく、目で見える様子や、感覚など表す言葉がたくさんあります。これを擬態語と言います。」 “*Giongo wa, mimi ni kikoeru oto o arawasu kotoba desu, giongo dakedewanaku, me de mieru yousu ya, kankaku nado arawasu kotoba ga takusan arimasu. kore o Gitago to iimasu.*” “*Giongo* adalah kata

yang timbul dari bunyi yang terdengar oleh telinga. Tidak hanya *giongo* saja, kata yang ditimbulkan oleh perasaan, keadaan yang terlihat oleh mata dan lain-lain juga banyak. Hal ini disebut *gitaigo*.”

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa onomatope adalah tiruan dari suatu bunyi atau suara, perbuatan atau tindakan, dan tingkah laku yang terjadi di dalam suatu situasi, dan kata onomatope juga dapat dideskripsikan melalui panca indra seperti pengelihatian dan pendengaran.

1.8 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif yaitu metode studi pustaka. Metode studi pustaka digunakan untuk meneliti bahan-bahan kepustakaan seperti buku, skripsi, jurnal, dan artikel yang terkait seputar penelitian dengan cara mengutip, membaca, mempelajari, dan mendalami sumber yang menunjang penelitian. Objek material penelitian ini adalah *manga* berjudul *Fairy Tail* yang dipublikasikan pada tahun 2006.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi mereka yang tertarik dengan penelitian linguistik, terutama yang mengaplikasikan teori onomatope. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat membantu memberikan pemahaman bahwa peran onomatope sangat penting digunakan dalam bahasa Jepang baik dalam berbahasa sehari-hari maupun dalam bentuk penulisan pada karya sastra.

1.10 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun dalam empat bab secara sistematis yang terdiri dari:

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Landasan Teori, Metode Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penyajian.

Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini berisi tentang pembahasan mengenai *giongo* dan *gitaigo* baik dari segi pengertiannya maupun pengetahuannya serta penggunaannya.

Bab III Analisis Data

Pada bab ini akan berisi tentang analisis data. Penulis akan menguraikan hasil analisis data yang di peroleh dan membuat perbedaan makna dari *giongo* dan *gitaigo* serta penggunaannya pada *manga Fairy Tail* karya Mashima Hiro.

Bab IV Kesimpulan

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang kesimpulan dari penelitian analisis yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.