

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat yang sangat penting untuk berkomunikasi dengan sesama. Bahasa sangat penting dalam kehidupan kita sehari-hari dikarenakan untuk menyampaikan informasi, pesan, serta mengungkapkan ekspresi dan juga perasaan kepada orang lain.

“Language also has function to convey information since people can convey their information in many ways by using language either spoken or written.”

Terjemahan :

“Bahasa juga memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi, sejak orang dapat menyampaikan informasi dengan berbagai cara dengan menggunakan bahasa, baik lisan maupun tulisan.”

(Halliday, 1992. *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, 2016 : 1)

Ungkapan ini menjelaskan bahwa bahasa juga berfungsi untuk menyampaikan informasi karena setiap orang dapat menyampaikan informasinya dengan berbagai cara dengan menggunakan bahasa baik lisan maupun tulisan.

Menurut Kridalaksana (1993: 21) dan Depdikbud (1997: 77) mendefinisikan bahwa bahasa sebagai sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang dipergunakan oleh para anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri (dalam *Jurnal Bahasa dan Kelahirannya*, 2010 : 108). Dari bahasan di atas, dapat diketahui bahwa bahasa digunakan oleh manusia dan merupakan sistem lambang atau simbol, dan arbitrer. Oleh sebab itu, berdasarkan penjelasan tersebut bahasa digunakan manusia untuk berkomunikasi antar sesama manusia. Makhluk

lain selain manusia yaitu seperti hewan juga bisa berkomunikasi, tetapi tidak mengeluarkan kata-kata seperti manusia melainkan berupa bunyi atau suara.

Bahasa berkaitan dengan sistem lambang atau simbol, yaitu memiliki maksud bahwa bahasa terdiri dari simbol-simbol arbitrer. Arbitrer yaitu tidak adanya suatu keharusan bahwa antara lambang dengan bunyi dari lambang tersebut mengandung arti tertentu dan tidak ada kaitan serta hubungannya dengan pengertian dari lambang tersebut. Kita sebagai manusia dapat menggunakan simbol ini dikarenakan semua manusia sudah memiliki perasaan, pikiran serta gagasan atau pendapat. Dengan demikian, manusia dapat mengartikan bahasa yang diucapkan oleh orang lain berdasarkan pikiran dan akal manusia yang membedakan manusia dengan makhluk yang lain.

Bahasa akan selalu mengalami pertumbuhan yang mengakibatkan munculnya kata-kata baru. Menurut D. Whitney (1868: 429) mengatakan bahwa banyak berbagai cara dapat memunculkan kata baru dalam setiap pertumbuhan bahasa. Kata-kata mulai timbul pada anak-anak yang berusaha menirukan bunyi kereta api, bunyi mobil, dan sebagainya (dalam Struktur Bahasa Indonesia dalam Gaya Berpikir: *Kajian Berdasarkan Ancangan Aspek Kebahasaan Karangan*, 2020: 7). Berdasarkan buku tersebut, seorang filsuf bernama J.G Von Herder mengatakan bahwa bahasa lahir dari alam dan onomatope, yaitu tiruan bunyi yang berasal dari alam. Bunyi yang berasal dari alam yaitu seperti bunyi guntur dan juga bunyi binatang ditiru oleh manusia secara onomatope. Bunyi tiruan ini lalu diolah manusia untuk tujuan-tujuan tertentu, dimatangkan sebagai akibat dari dorongan hati manusia yang kuat untuk berkomunikasi.

“Onomatope adalah suatu gaya bahasa yang meniru suara makhluk hidup dan bunyi yang ada di lingkungan sekitar atau menggambarkan suatu keadaan tertentu. Onomatope mengganti atau mengubah suara-suara yang berasal dari alam menjadi suatu rangkaian kata yang dapat ditiru oleh manusia.”

(Assaneo, 2011 dalam Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha, 2020 : 194)

Selain tiruan yang berasal dari alam, onomatope juga merupakan tiruan dari suara, bunyi, atau keadaan yang dialami oleh manusia atau hewan. Onomatope juga dapat ditemukan di berbagai bahasa. Dalam bahasa Indonesia yaitu contohnya ada pada suara hewan seperti kucing yaitu bunyi “meong-meong”. Kemudian, juga ada suara yang berasal dari benda mati yang digerakkan oleh manusia seperti suara “prang” yang merepresentasikan suara benda pecah, suara “tok-tok-tok” yang merepresentasikan pintu terketuk dan masih banyak yang lainnya. Onomatope dalam bahasa Indonesia hanya memiliki satu istilah untuk menyebut kata-kata tersebut, sedangkan dalam bahasa Jepang memiliki banyak istilah dan dikelompokkan berdasarkan jenisnya.

Onomatope sering digunakan oleh masyarakat Jepang dalam percakapan sehari-hari. Selain itu onomatope juga sering dijumpai pada *anime*, *manga*, novel atau bahasa tulis lainnya. Salah satu bacaan yang terdapat banyak onomatope yaitu adalah *manga*. *Manga* adalah komik bergambar yang berasal dari Jepang. *Manga* sangatlah populer di kalangan remaja baik di Jepang, maupun luar negeri. Salah satu contoh onomatope yang sering terdapat pada *manga* bahasa Jepang yaitu seperti 「ザアザア」 yang merepresentasikan bunyi hujan yang sedang turun deras, kemudian bunyi 「どんどん」 yang merepresentasikan bunyi pukulan terus-menerus, 「ドキドキ」 yang merepresentasikan bunyi berdebar-debar pada hati atau jantung yang disebabkan oleh situasi tertentu, seperti ketakutan, malu dan lain sebagainya. Selain itu, ada onomatope 「ピカピカ」 yang merepresentasikan kilauan yang terpancar dari suatu benda, kemudian bunyi 「ドカン」 yang merepresentasikan suara ledakan, Kemudian ada juga onomatope yang merepresentasikan bunyi suara binatang, contohnya yaitu 「ワンワン」 yang merepresentasikan “guk-guk” dari suara anjing yang sedang menggonggong dan 「ケロケロ」 yang merepresentasikan “wok-wok” dari suara katak.

Salah satu contoh onomatope yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari yaitu bunyi yang berasal dari pergeseran atau pergerakan dari suatu benda yang diakibatkan oleh manusia. Seperti contoh dibawah ini merupakan manga yang menunjukkan onomatope dari bunyi pergerakan benda, yaitu sebagai berikut:

Gambar 1. Potongan manga エリンが挑戦！日本語できます。Contents Library 第17課「しゅみを話す」 Manga Lesson 7 Basic Skit



(Sumber: <https://www.erin.jpf.go.jp/en/lesson/07/basic/>)

Onomatope yang tertera pada potongan manga tersebut adalah 「ガチャ」 yang merupakan representasi dari bunyi knop pintu saat dibuka oleh seseorang. Saat memutar kunci atau kenop pintu terdapat bunyi yang dihasilkan. Bunyi tersebut terjadi karena gesekan engsel yang terdapat pada bagian dalam pintu. Onomatope 「ガチャ」 pada saat membuka pintu juga dapat ditemukan dalam bahasa Indonesia. Dalam bahasa Indonesia, onomatope membuka pintu biasanya ditulis dengan “ceklek” yang menyesuaikan dengan representasi bunyi knop pintu terbuka dalam bahasa Indonesia.

Selain dalam kehidupan sehari-hari, Onomatope pada komik atau *manga* bahasa Jepang juga menjadi salah satu banyak terjadinya onomatope

dalam bentuk tulisan. Salah satu *manga* yang memiliki banyak onomatope yaitu *manga* yang memiliki genre *action*. *Manga* yang bergenre *action* menciptakan banyak pergerakan yang diakibatkan oleh tokoh dan juga sesuatu atau benda lain hasil dari pergerakan tokoh tersebut mengalami perubahan seperti bergerak, hancur dan lain sebagainya. Salah satu *manga* yang populer dan terkenal dengan genre *action*-nya yaitu *manga* *Naruto Shippuden* karya Masashi Kishimoto. Seperti contoh dibawah ini merupakan Onomatope yang terdapat pada *manga* *Naruto Shippuden* adalah sebagai berikut:

Gambar 2. Manga *Naruto Shippuden* Volume 33, Chapter 291



(Sumber: <https://komikindo.one/naruto-chapter-291/>)

Gambar 3. Manga *Naruto Shippuden* Volume 47, Chapter 437



(Sumber: <https://komikindo.one/naruto-chapter-437/>)

Seperti yang tertera pada gambar tersebut, terdapat beberapa onomatope yang menyesuaikan dengan keadaan adegan dalam *manga* tersebut. Pada gambar pertama terdapat onomatope 「ズウウン」 yang menggambarkan suasana tertekan. Onomatope 「バキバキバキバキ」 menggambarkan suara keras yang diakibatkan oleh hancurnya atau rusaknya suatu benda yang keras. Kemudian, pada gambar kedua terdapat Onomatope 「ゴゴゴゴ」 yang menggambarkan suasana mencekam dan menegangkan. Onomatope dalam *manga* Naruto Shippuden tersebut digunakan untuk menghidupkan suasana agar kejadian tersebut lebih terasa saat pembaca membaca *manga* Naruto Shippuden tersebut. Selain genre *action*, setiap *manga* mempunyai bermacam-macam genre yang bervariasi, contohnya seperti genre *action*, *adventure*, *comedy*, *horror* dan lain sebagainya. Genre yang bervariasi dalam *manga* menyebabkan banyaknya aksi yang terjadi di dalam *manga* tersebut, sehingga penulis *manga* akan menggunakan onomatope agar menarik dan menghidupkan suasana gambar *manga* terhadap para pembacanya menjadi semakin lebih nyata saat membacanya.

Jepang yang memiliki pengaruh diplomasi yang menggunakan cara *soft power* dan dapat memengaruhi negara-negara yang ada di sekitarnya, menggunakan *manga* menjadi salah satu kekuatan *soft power* negara Jepang. Indonesia adalah salah satu negara yang dipengaruhi dengan *soft* diplomasi Jepang dan dari *soft* diplomasi tersebut membuat hubungan diplomasi antara Indonesia dan Jepang semakin erat sejak tahun 1958. Masyarakat Indonesia sebelumnya telah akrab dengan karya sastra bergambar yang sekarang kita sebut komik. Dengan adanya karya sastra tersebut di Indonesia membuat komik buatan Jepang mudah untuk masuk dan turut diterima oleh masyarakat Indonesia.

Untuk mengetahui seputar pengetahuan mengenai onomatope bahasa Jepang, Penulis membuat angket survei menggunakan *Google form* mengenai pengetahuan onomatope sebagai acuan keperluan peneliti untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan onomatope. Sesuai dengan objek

penelitian, maka dari itu peneliti juga membuat kriteria responden sebagai berikut:

1. Pembelajar bahasa Jepang atau pernah belajar bahasa Jepang
2. Pernah menonton *anime/film/drama* Jepang atau membaca komik (*manga*)/koran/majalah Jepang

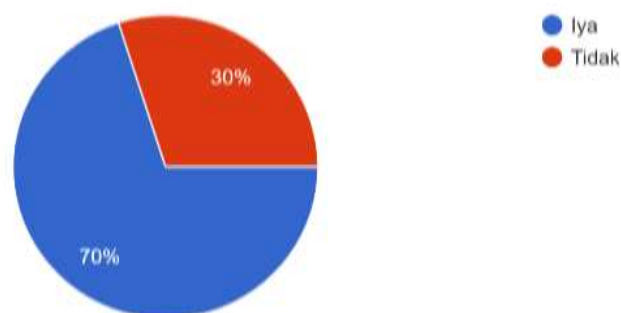
Pertanyaan yang diajukan dalam survei menggunakan *Google form* adalah sebagai berikut:

1. Apakah anda mengetahui istilah dari Onomatope?
2. Apakah saat anda belajar bahasa Jepang ada penjelasan mengenai makna dan penggunaan Onomatope bahasa Jepang?
3. Apakah anda mengetahui jenis-jenis Onomatope bahasa Jepang?
4. Apakah anda mengetahui makna dan penggunaan Onomatope bahasa Jepang?
5. Jika anda mengetahui perihal Onomatope bahasa Jepang, dari sumber manakah anda menemukan Onomatope bahasa Jepang?

Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada survei tersebut, peneliti membutuhkan waktu selama 3 hari untuk menyebarkan dan menunggu responden untuk mengisi angket survei yang telah peneliti buat. Hasil dari angket survei tersebut, peneliti mendapatkan 70 responden yang sesuai kriteria dengan berbagai macam instansi dari responden yang berbeda-beda. Hasil angket survei berdasarkan jawaban dari para responden tersebut yaitu sebagai berikut:

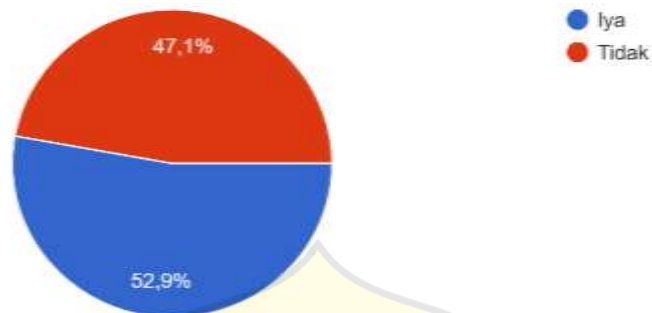
1. Apakah anda mengetahui istilah dari Onomatope?

Diagram 1. Perbandingan responden yang mengetahui dan tidak mengetahui istilah Onomatope



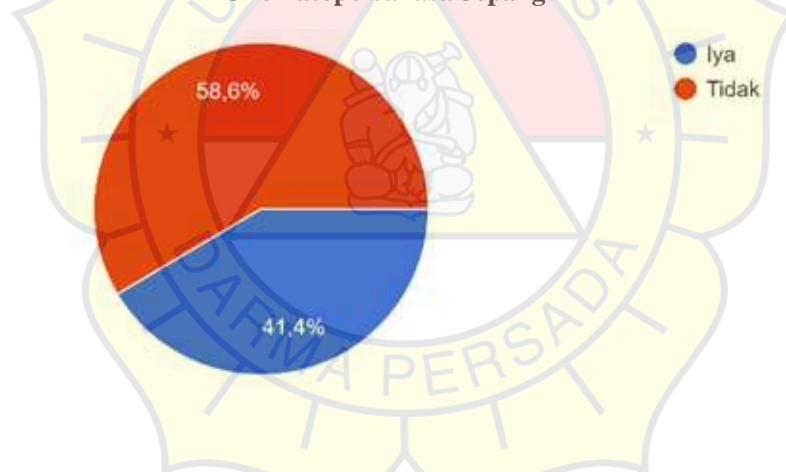
2. Apakah saat anda belajar bahasa Jepang ada penjelasan mengenai makna dan penggunaan Onomatope bahasa Jepang?

Diagram 2. Perbandingan responden yang ada atau tidaknya penjelasan mengenai makna Onomatope saat belajar bahasa Jepang



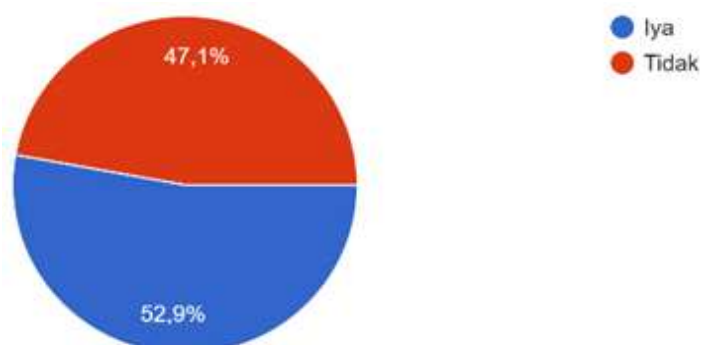
3. Apakah anda mengetahui jenis-jenis Onomatope bahasa Jepang?

Diagram 3. Perbandingan responden yang mengetahui jenis-jenis Onomatope bahasa Jepang



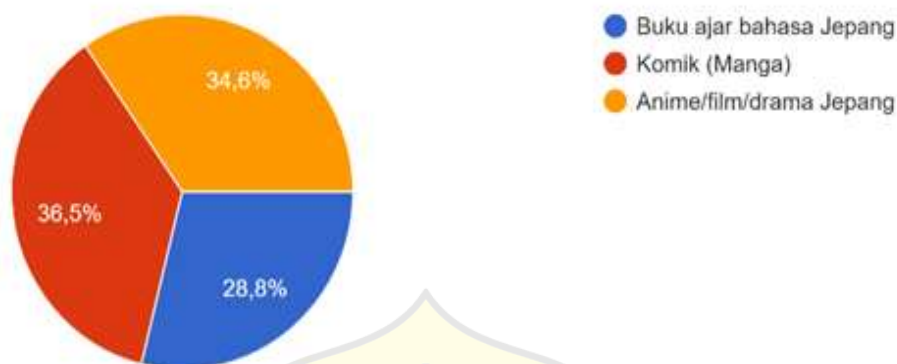
4. Apakah anda mengetahui makna dan penggunaan Onomatope bahasa

Diagram 4. Perbandingan responden yang mengetahui dan tidak mengetahui makna dan penggunaan Onomatope bahasa Jepang



5. Jika anda mengetahui perihal Onomatope bahasa Jepang, dari sumber manakah anda menemukan Onomatope bahasa Jepang?

Diagram 5. Perbandingan responden berdasarkan sumber untuk menemukan Onomatope bahasa Jepang



Berdasarkan hasil data survei di atas, total 70% dari jawaban responden mengetahui tentang onomatope. Walaupun begitu, masih ada sebanyak 30% responden tidak mengetahui tentang onomatope. Sementara itu, pengetahuan mengenai makna, penggunaan dan penjelasan onomatope saat belajar bahasa Jepang sesuai dengan jawaban responden memiliki perbandingan yang tidak jauh, yaitu hanya berbeda 5,8% antara responden yang menjawab “Iya” dan “Tidak”. Perbandingan ini sangat berbanding terbalik dengan responden yang mengetahui istilah onomatope yaitu berbeda 40% antara responden yang menjawab “Iya” dan “Tidak”. Kemudian, setengah dari responden yaitu sebanyak 58,6% tidak mengetahui mengenai jenis-jenis onomatope bahasa Jepang. Selanjutnya, sumber terbanyak yang dipilih oleh para responden untuk menemukan onomatope adalah komik (*manga*) dibandingkan dengan sumber lain seperti buku ajar bahasa Jepang dan *anime, film*, dan drama Jepang.

Dengan begitu, sesuai dengan grafik yang telah dijabarkan di atas mengenai pengetahuan istilah onomatope, makna dan penggunaan, jenis-jenis, serta ada atau tidaknya pembahasan onomatope dalam pembelajaran bahasa Jepang sesuai dengan jawaban responden dari hasil jawaban angket survei yang telah dibuat oleh peneliti dapat disederhanakan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Kesimpulan Angket Survei *Google Form* Pengetahuan Onomatope

No.	Pertanyaan	Jawaban Terbanyak
1.	Apakah anda mengetahui istilah dari Onomatope?	Iya (70%)
2.	Apakah saat anda belajar bahasa Jepang ada penjelasan mengenai makna dan penggunaan Onomatope bahasa Jepang?	Iya (52,9%)
3.	Apakah anda mengetahui jenis-jenis Onomatope bahasa Jepang?	Tidak (58,6%)
4.	Apakah anda mengetahui makna dan penggunaan Onomatope bahasa Jepang?	Iya (52,9%)
5.	Jika anda mengetahui perihal Onomatope bahasa Jepang, dari sumber manakah anda menemukan Onomatope bahasa Jepang?	Komik (<i>Manga</i>) (36,5%)

Berdasarkan tabel hasil angket survei tersebut, dapat disimpulkan bahwa memang sebanyak 70% responden mengetahui istilah dari onomatope. Mengetahui istilah onomatope disini menunjukkan bahwa istilah onomatope tidaklah asing bagi responden. Akan tetapi, masih banyak responden yang tidak mengetahui penjelasan mendalam mengenai makna, penggunaan dan jenis-jenis onomatope. Selain itu, sumber paling banyak yang dipilih oleh responden mengenai onomatope yaitu komik (*manga*) yaitu merupakan karya sastra bergambar yang sudah tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia.

The Japan Foundation juga membuat survei setiap empat tahun sekali mengenai pendidikan bahasa Jepang di luar negeri. Survei tersebut berjudul “Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2018” yang telah dilakukan oleh *The Japan Foundation* sendiri pada tahun 2018 untuk menghitung seberapa banyak pembelajar bahasa Jepang, Institusi, dan

pengajar bahasa Jepang di seluruh dunia. Hasil dari survei tersebut dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Potongan tabel survei institusi, pengajar dan pembelajar bahasa Jepang di seluruh dunia tahun 2018 dan 2021

Rank	2018 Rank	Country and region	Learners (People)			Institutions (Institutions)			Teachers (People)		
			2021	2018	Increase/decrease rate (%)	2021	2018	Increase/decrease rate (%)	2021	2018	Increase/decrease rate (%)
1	1	China	1,057,318	1,004,625	5.2	2,965	2,435	21.8	21,361	20,220	5.6
2	2	Indonesia	711,732	709,479	0.3	2,958	2,879	2.7	6,617	5,793	14.2
3	3	Republic of Korea	470,334	531,511	▲11.5	2,868	2,998	▲4.3	13,229	15,345	▲13.8
4	4	Australia	415,348	405,175	2.5	1,648	1,764	▲6.6	3,052	3,135	▲2.6
5	5	Thailand	183,957	184,962	▲0.5	676	659	2.6	2,015	2,047	▲1.6
6	6	Vietnam	169,582	174,521	▲2.8	629	818	▲23.1	5,644	7,030	▲19.7
7	8	United States	161,402	166,905	▲3.3	1,241	1,446	▲14.2	4,109	4,021	2.2
8	7	Taiwan	143,632	170,159	▲15.6	907	846	7.2	3,375	4,106	▲17.8
9	9	Philippines	44,457	51,530	▲13.7	242	315	▲23.2	1,111	1,289	▲13.8
10	10	Malaysia	38,129	39,247	▲2.8	215	212	1.4	484	485	▲0.2

(Sumber: <https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/survey21.html>)

Berdasarkan potongan tabel di atas, dapat diketahui bahwa Indonesia memiliki jumlah pembelajar bahasa Jepang, institusi bahasa Jepang, dan pengajar bahasa Jepang terbanyak sehingga menduduki peringkat kedua dari seluruh dunia. Pembelajar bahasa Jepang di Indonesia pada tahun 2021 mengalami kenaikan sejumlah 0.3% dari tahun 2018 sebanyak 709,479 orang menjadi 711,732 orang. Dalam survei ini, institusi yang dimaksud yaitu seperti kursus bahasa Jepang, lembaga bahasa Jepang, ataupun seperti fakultas dari sebuah universitas. Institusi bahasa Jepang di Indonesia mengalami kenaikan sejumlah 2,7% dari 2,879 institusi pada tahun 2018 menjadi 2,958 institusi pada tahun 2021. Kenaikan ini juga terjadi pada Pengajar bahasa Jepang yang mengalami kenaikan sebanyak 14,2% pada tahun 2021 dari 5,793 orang menjadi 6,617 orang.

Hasil dari survei ini membuktikan bahwa dari ketiga aspek tersebut, yaitu pembelajar bahasa Jepang, institusi (seperti kursus bahasa Jepang, lembaga bahasa Jepang, ataupun seperti fakultas dari sebuah universitas), dan pengajar bahasa Jepang di Indonesia terus meningkat jumlahnya berdasarkan survei yang dilakukan oleh *The Japan Foundation* yang rutin dilakukan setiap empat tahun sekali. Berdasarkan tabel dari hasil survei tersebut juga menjadikan negara Indonesia menduduki peringkat kedua dalam kategori

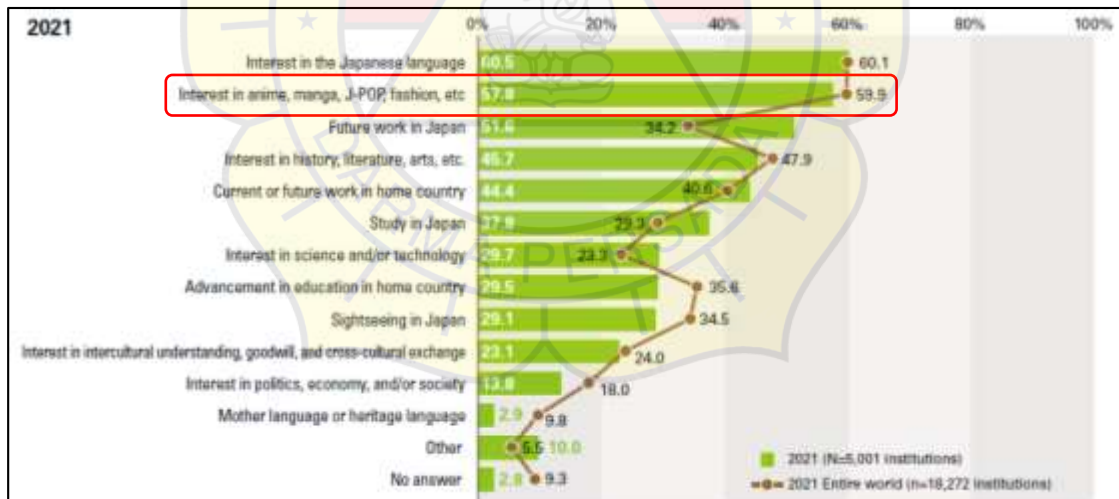
jumlah pembelajar, institusi dan pengajar bahasa Jepang terbanyak dari seluruh dunia.

Tabel 3. Tabel survei institusi, pengajar dan pembelajar bahasa Jepang berdasarkan komposisi tingkat pendidikan di Asia Tenggara tahun 2018 dan 2021

Country and region	2021									2018		
	Institutions (Institutions)	Teachers (People)	Learners (People)	Learners per 100,000 population (People)	Composition by educational stage (Learners) (People)				Population* (People)	Institutions (Institutions)	Teachers (People)	Learners (People)
					Primary education	Secondary education	Higher education	Non-school education				
Indonesia	2,958	6,617	711,732	263.4	6,786	642,605	27,454	34,887	270,203,917	2,879	5,793	709,479
Thailand	676	2,015	183,957	278.8	6,597	150,240	19,803	7,317	65,981,659	659	2,047	184,962
Vietnam	629	5,644	169,582	176.3	3,986	30,590	45,752	89,254	96,208,984	818	7,030	174,521
Philippines	242	1,111	44,457	40.8	640	9,220	9,181	25,416	109,035,343	315	1,289	51,530
Malaysia	215	484	38,129	134.6	17	19,140	13,715	5,257	28,334,135	212	485	39,247
Myanmar	189	896	19,124	37.1	0	0	855	18,269	51,486,253	411	1,593	35,600
Singapore	19	182	10,837	268.0	384	1,313	3,226	5,914	4,044,210	19	221	12,300
Cambodia	51	301	3,874	25.3	216	442	818	2,298	15,288,489	51	307	5,419
Laos	16	74	3,118	48.0	422	1,555	369	772	6,492,228	16	58	1,955
East Timor	4	16	417	35.2	0	0	100	317	1,183,643	6	17	651
Brunei	2	3	148	34.4	0	0	130	18	429,998	2	5	171
Southeast Asia overall	5,001	17,343	1,185,375	-	19,048	855,105	121,503	189,719	-	5,388	18,845	1,215,835

(Sumber: <https://www.jpj.go.jp/e/project/japanese/survey/result/survey21.html>)

Grafik 1. Grafik tujuan pembelajaran bahasa Jepang yang paling diminati di Asia Tenggara tahun 2021



(Sumber: <https://www.jpj.go.jp/e/project/japanese/survey/result/survey21.html>)

Berdasarkan tabel ketiga, kita dapat mengetahui bahwa Indonesia menjadi peringkat pertama dari seluruh negara di Asia Tenggara. Jika kita bandingkan dari ketiga kategori tersebut, yaitu antara institusi, pengajar dan pembelajar bahasa Jepang di Indonesia sangat jauh berbanding terbalik dari segi jumlahnya. Untuk Institusi berjumlah 2,958 institusi, jumlah Pengajar

bahasa Jepang berjumlah 6,617 orang dan Pembelajar bahasa Jepang berjumlah 711,731 orang. Kemudian, mengacu pada grafik satu yang merupakan tujuan atau topik yang paling diminati untuk pembelajaran bahasa Jepang di seluruh Asia Tenggara yaitu ketertarikan pada bahasa Jepang dengan total 60,1% dan disusul dengan ketertarikan kepada *anime*, *manga*, *J-Pop*, modis, dan lain sebagainya dengan total 59,9%. Pada kedua kategori tersebut hanya memiliki selisih masing-masing 0,2% yang berarti kategori tersebut termasuk kedalam pembelajaran bahasa Jepang itu sendiri dan juga budaya Jepang yang memang sudah mendunia dan tidak asing lagi bagi kita terutama *manga* dan *anime*.

Dari tabel dan grafik tersebut, dapat kita simpulkan bahwa jumlah pembelajar bahasa Jepang sangat banyak dan sangat berbanding terbalik dengan rendahnya pengajar dan institusi bahasa Jepang, serta tingginya ketertarikan pada bahasa Jepang dan budaya modern Jepang seperti *anime* dan *manga*. Maka dari itu, sangatlah diperlukan institusi dan pengajar bahasa Jepang yang cukup untuk membandingkan pembelajar bahasa Jepang di Indonesia. Selain itu, mengingat *anime* dan *manga* sudah tidak asing lagi di Indonesia, bagian dari *anime* dan *manga* seperti pola kalimat yang digunakan dalam percakapan, onomatope atau tiruan bunyi, kosakata, kanji dan lain sebagainya yang termasuk ke dalam ranah bahasa Jepang juga dapat dijadikan topik pembelajaran yang sesuai dengan banyaknya minat dari topik pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia.

Sesuai dengan pengalaman peneliti mengenai buku pelajaran bahasa Jepang, yaitu buku pelajaran bahasa Jepang yang digunakan saat peneliti menempuh pendidikan SMA adalah buku “Sakura 1”, “Sakura 2” dan “Sakura 3” tahun 2009 yang diterbitkan oleh *The Japan Foundation*. Buku tersebut berisi tentang pembelajaran bahasa Jepang dengan beberapa topik yang tertulis menggunakan bahasa dan huruf-huruf Jepang (Hiragana, Katakana dan Kanji) dengan tepat yang telah disesuaikan dengan standar pembelajaran untuk SMA/MA. Buku ini juga disusun berdasarkan tingkat kemudahan dalam mempelajari bahasa Jepang. Pada buku “Sakura 1” menggunakan huruf Romaji saja, Buku “Sakura 2” menggunakan huruf

Romaji, Hiragana dan Katakana, sedangkan buku “Sakura 3” menggunakan huruf Hiragana dan Katakana serta pengenalan kanji sederhana. Selain mempelajari huruf-huruf bahasa Jepang, buku ini juga berfokus pada pengenalan budaya Jepang serta perbandingannya dengan budaya Indonesia. Buku ini juga sangat mudah dipahami siswa dikarenakan terdapat topik yang sesuai dengan kehidupan SMA. Meskipun demikian, berisi topik kehidupan sehari-hari, tetapi dalam buku pembelajaran “Sakura” ini, peneliti belum menemukan pembelajaran serta penjelasan dari onomatope atau tiruan bunyi dalam bahasa Jepang.

Pengalaman dari peneliti yang lain yaitu tepatnya saat sedang menempuh pendidikan di Perguruan Tinggi menggunakan buku ajar seperti buku “Minna no Nihongo 1” dan “Minna no Nihongo 2” yang disusun oleh 3A Corporation juga belum ada pembahasan mengenai onomatope dalam bahasa Jepang. Buku “Minna no Nihongo” lebih mempelajari pola kalimat, contoh kalimat, percakapan yang disertai dengan soal latihan. Buku “Minna no nihongo” ini juga ditujukan bagi orang yang memerlukan belajar cepat untuk pemula terutama dalam pengetahuan pola kalimat bahasa Jepang yang mencerminkan berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat di Jepang yang berguna untuk berkomunikasi di lingkungan tempat kerja, di rumah, di lingkungan sekolah, di lingkungan masyarakat, dan lain-lain. Buku “Minna no Nihongo” ini meskipun menggunakan topik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, tetapi dalam buku ini belum menyertai penjelasan mengenai onomatope atau tiruan bunyi dalam bahasa Jepang.

Dalam buku lainnya seperti “Marugoto Katsudou” tingkat pemula A1, dasar A1, dasar A2, dan tingkat pramadya A2/B1 yang dibuat oleh *The Japan Foundation* mempelajari bahasa dan budaya Jepang, komunikasi aktual, serta kehidupan dan kebudayaan orang Jepang apa adanya secara utuh. Buku “Marugoto Katsudou” ini ditunjukkan untuk meningkatkan kemampuan praktik berbahasa dengan menitikberatkan pada sikap memahami dan menghormati kebudayaan lain yang sudah diatur dengan situasi dan kondisi orang-orang yang berlatar budaya yang beraneka ragam berinteraksi dengan menggunakan bahasa Jepang. Meskipun “Marugoto Katsudou” berfokus

pada kemampuan percakapan bahasa Jepang, dan juga belum menyertai penjelasan mengenai onomatope yang terdapat pada percakapan yang ada dalam bahasa Jepang.

Dalam buku lain “New Approach Japanese: Intermediate Course” tahun 2002 yang diterbitkan oleh *Tokyo: Nihongo Kenkyusha* yang mempelajari tentang teks bahasa Jepang yang disertai dengan pembagian dan penjelasan mengenai pola kalimat bahasa Jepang yang terdapat pada teks bahasa Jepang yang dibahas pada buku tersebut juga belum menyertai mengenai istilah onomatope atau tiruan bunyi dalam bahasa Jepang.

Dari semua buku tersebut, buku yang memperkenalkan pengertian dari tiruan bunyi bahasa Jepang yaitu adalah buku pelajaran Fonologi atau 音韻論 (おんいんろん) yang diterbitkan oleh Universitas Darma Persada. Buku ini menjelaskan tentang tiruan bunyi yang ada dalam bahasa Jepang yang terdengar mirip tetapi terkadang memiliki arti yang berbeda. Buku ini memiliki fokus pembelajaran pada perbandingan tiruan bunyi dalam bahasa lain, seperti bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Buku ini juga mengenalkan 2 jenis klasifikasi tiruan bunyi bahasa Jepang, yaitu *giongo* dan *gitaigo* yang kemudian dibandingkan dengan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Pada bab tersebut juga hanya mengenalkan bahwa ada bunyi bahasa Jepang yang terdengar mirip dan mengklasifikasikannya menjadi 2 jenis, yang berfokus pada perbandingan tiruan dengan bahasa lain. Dalam bahasa Jepang pada umumnya, klasifikasi onomatope memang dibagi menjadi dua bagian yaitu *giongo* dan *gitaigo*. Namun, *giongo* dan *gitaigo* dapat diklasifikasikan lagi menjadi lima bagian yaitu *giongo*, *gitaigo*, *giseigo*, *gijougo* dan *giyougo* yang masing-masing dari klasifikasi tersebut mempunyai perbedaan yang cukup signifikan yang penjelasannya belum disertai pada buku tersebut.

Berdasarkan pengalaman peneliti mengenai buku pelajaran bahasa Jepang yang pernah peneliti pelajari sebelumnya saat peneliti mengenyam pendidikan SMA dan Perguruan Tinggi, Hasilnya dapat disimpulkan dan penjelasannya dapat disederhanakan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Tabel Hasil Pengalaman Peneliti mengenai Onomatope pada Buku Pelajaran Bahasa Jepang

No.	Judul Buku Pelajaran Bahasa Jepang	Penjelasan Mengenai Onomatope
1.	Sakura 1 (<i>The Japan Foundation</i> , 2009)	Tidak ada
2.	Sakura 2 (<i>The Japan Foundation</i> , 2009)	Tidak ada
3.	Sakura 3 (<i>The Japan Foundation</i> , 2009)	Tidak ada
4.	<i>Minna no Nihongo 1</i> (<i>3A Corporation</i> , 1998)	Tidak ada
5.	<i>Minna no Nihongo 2</i> (<i>3A Corporation</i> , 1998)	Tidak ada
6.	<i>Marugoto Katsudou Pemula A1</i> (<i>The Japan Foundation</i> , 2016)	Tidak Ada
7.	<i>Marugoto Katsudou Dasar A1</i> (<i>The Japan Foundation</i> , 2017)	Tidak Ada
8.	<i>Marugoto Katsudou Dasar A2</i> (<i>The Japan Foundation</i> , 2018)	Tidak Ada
9.	<i>Marugoto Katsudou Pramadya A2/B1</i> (<i>The Japan Foundation</i> , 2018)	Tidak Ada
10.	<i>New Approach Japanese: Intermediate Course</i> (<i>Tokyo: Nihongo Kenkyusha</i> , 2002)	Tidak Ada
11.	<i>Fonologi 音韻論 (おんいんろん)</i> (Universitas Darma Persada, 2017)	Ada

Berdasarkan tabel yang telah dijabarkan sebelumnya, buku-buku pembelajaran bahasa Jepang yang pernah peneliti pelajari sebelumnya sebagian besar belum menyertai mengenai pembahasan onomatope pada setiap topik yang dibahas pada buku tersebut. Salah satu buku yang membahas onomatope bahasa Jepang yaitu terdapat pada buku Fonologi 音韻論 (おんいんろん) saja. Hal ini dikarenakan buku pembelajaran yang tidak mencantumkan onomatope sebagai topik pengajaran bahasa Jepang adalah buku ajar bahasa Jepang tingkat dasar, seperti yang digunakan oleh tingkat SMA/SMK sederajat. Hal ini disebabkan oleh muatan pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar yang sudah cukup banyak untuk memenuhi kebutuhan seorang pembelajar setingkat SMA/SMK sederajat untuk mempelajari bahasa Jepang pada tingkat pemula. Muatan pembelajaran tersebut meliputi huruf dasar bahasa Jepang seperti *hiragana*, *katakana* dan beberapa kanji dasar, pola kalimat, serta partikel pada bahasa Jepang yang tentunya sudah disesuaikan dengan dengan topik kehidupan SMA/SMK sederajat agar mudah dipahami oleh pembelajar pemula.

Sementara itu, onomatope mulai dibahas pada buku khusus yang mempelajari tiruan bunyi pada pembelajaran tingkat perguruan tinggi. Mengacu pada hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penjelasan mengenai onomatope sudah termasuk kategori khusus pada pembelajaran bahasa. Pada kondisi ini juga dapat disimpulkan bahwa pembelajar pemula bahasa Jepang setingkat SMA/SMK sederajat sudah seharusnya masih banyak yang belum mengetahui onomatope bahasa Jepang.

Berdasarkan penjelasan hasil data yang telah dijabarkan oleh peneliti sebelumnya, peneliti memanfaatkan data tersebut sebagai acuan untuk menganalisis onomatope berdasarkan makna dan penggunaannya serta mengklasifikasikan onomatope yang terdapat pada komik (*manga*). *Manga* yang akan peneliti pilih untuk diteliti kali ini berjudul *Spy x Family*. Untuk kali ini, *manga* yang akan dipilih oleh peneliti adalah *Spy x Family*. *Manga Spy x Family* adalah salah satu *manga* terlaris di tahun ini dan memiliki banyak peminat. Salah satu *manga* paling populer karya Tatsuya Endou, *Spy x Family*, diadaptasi menjadi *anime* yang sangat disukai pada musim semi

atau 2022. *Manga* ini bercerita tentang seorang mata-mata yang membangun keluarga untuk misinya ini menggabungkan genre menarik mulai dari aksi, komedi, hingga drama. *Manga* ini berpusat pada dua negara nyata yang berperang di tengah Benua Eropa. Ostania berada di timur dan Westalia berada di barat.

Seorang agen rahasia bernama *Tasogare* dikirim ke Ostania untuk mengawasi pemimpin sayap kanan garis keras yang bernama Desmond. Misi *Tasogare* yaitu membangun sebuah keluarga di Ostania dan memasukkan anaknya ke sekolah elit tempat dimana anak dari Desmond bersekolah. Dengan cara ini, dia dapat mendekati Desmond yang merupakan seorang pemimpin sayap kanan garis keras yang terkenal sangat berhati-hati dan jarang muncul di depan umum. Dengan nama samaran Loid Forger, *Tasogare* mengadopsi Anya, yaitu seorang anak yatim piatu dan menikahi Yor yang merupakan seorang pegawai sipil yang pendiam dan polos. Meskipun mereka membentuk keluarga dengan tujuan tersembunyi bagi Loid, Anya sebagai anak yang diadopsinya memiliki kekuatan supernatural untuk membaca pikiran orang lain dan Yor sebagai istrinya adalah pembunuh bayaran yang dikenal sebagai *Ibara-Hime* atau *Princess Thorn*. Sudah jelas bahwa *Tasogare* dan Yor tidak mengetahui identitas satu sama lain, tetapi Anya tahu rahasia itu dikarenakan kemampuan supernaturalnya itu.

Manga karya Tatsuya Endo ini berhasil mengumpulkan banyak penggemar di seluruh dunia berkat tingkah lucu dan kegemasan Anya dan keluarga Forger yang sangat menghibur setiap harinya. Tingkah laku Anya yang pernah mengatakan “waku-waku” menjadi sangat terkenal dikarenakan ekspresi Anya saat mengucapkannya. Selain dari ceritanya yang juga menarik, Popularitas *Spy x Family* ini semakin mencapai puncak dan tampaknya *anime* ini masih terus-menerus mencapai popularitasnya. *Spy x Family* baru saja berhasil mencapai penjualan tertinggi melewati 21 juta eksemplar dan *manganya* sudah melampaui 20 juta kopi. Semenjak *anime* ini rilis, *anime* ini telah berhasil mencapai tonggak ukur yang sangat besar dalam penjualannya. Pada awal bulan April, *anime* ini telah berhasil mencapai 12,5 Juta kopi yang beredar, dari awalnya yang berjumlah 8,5 Juta kopi sejak *animenya* dimulai.

Hal ini merupakan sebuah dorongan yang mengesankan semenjak serial ini dimulai dan hanya dalam rentang dua bulan *Spy x Family* sudah berhasil mencapai semuanya. Selain itu, *manga* bergenre *action* dan *comedy* ini juga banyak sekali onomatope yang terdapat dalam *manga* maupun *anime*. Dibandingkan dengan *anime*, *manga Spy x Family* lebih banyak terdapat onomatope, terutama pada volume 1. Volume 1 pada *manga Spy x Family* ini terbagi menjadi lima *chapter*. Pada volume 1 *chapter* pertama terdapat *scene* dimana anya mengatakan “waku-waku” pada saat pertama kali bertemu dengan Loid. Selain onomatope yang terdapat pada percakapan antar tokoh, ada juga onomatope yang terdapat di luar balon kata. Onomatope tersebut merepresentasikan suasana dan kejadian yang terjadi dalam *manga*. Kemudian, pada volume tersebut juga yang merupakan cikal bakal cerita dimulainya *manga* dan *anime Spy x Family* ini.

Manga ini juga memiliki penggambaran serta karakter yang menarik yang terdapat pada karakter utamanya yaitu Loid, Yor dan Anya. Selain itu, onomatope yang terkandung di dalam *manga* membuat kejadian dan situasi yang sedang berlangsung menjadi lebih jelas dan dapat dipahami oleh pembaca. Maka dari itu, sangatlah penting mempelajari onomatope terutama dalam memahami alur cerita yang ada pada suatu cerita tulis seperti komik atau *manga*. Kemudian, Dalam hal ini, peneliti menganalisis makna, penggunaan serta klasifikasi onomatope yang terdapat pada *manga* serta dijadikan bahan pembelajaran khususnya bahasa Jepang untuk menambah kosa kata tentang keseharian baru bagi penulis.

1.2 Penelitian Yang Relevan

Dalam hal ini peneliti telah membaca beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain mengenai onomatope bahasa Jepang. Berikut ini penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

1. Studi Onomatope Dalam Komik. Penelitian ini disusun oleh Mita Puspita dari Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Darma

Persada Tahun 2011. Penelitian ini mendeskripsikan tentang onomatope secara umum, serta hubungannya antara bentuk dan makna onomatope yang ada di dalam komik berjudul *School Rumble* seri 1 dan 2 karya Jin Kobayashi . Langkah yang digunakan untuk meneliti skripsi ini yaitu dengan cara mengumpulkan semua onomatope yang ditemukan di dalam komik, dikelompokkan, kemudian dicari maknanya dan dilihat hubungan antara bentuk-bentuk dan maknanya. Hasil penelitian ini adalah onomatope berbeda jika dilihat dari hubungan antara bentuk dan makna, onomatope yang bentuknya pendek mencerminkan makna yang berlangsung singkat dan onomatope yang bentuknya panjang menggambarkan keadaan yang berlangsung. Maksud dari bentuk Panjang dan pendek ini yaitu dihitung berdasarkan *haku* atau jumlah ketukannya. Hasil dari penelitian ini yaitu ditemukan onomatope yang bentuknya pendek, yaitu yang jumlah *haku*-nya sedikit (1-4 *haku*) sebanyak 17 buah, dan onomatope yang bentuknya panjang (6-8 *haku*) sebanyak 2 buah. Dari jumlah onomatope berdasarkan *haku* yang telah diteliti tersebut, onomatope yang sering muncul yaitu onomatope yang memiliki 4 *haku*. Contohnya yaitu onomatope 「ぱくぱく」 yang memiliki makna tiruan suara seseorang yang sedang makan dengan mulut yang terbuka lebar, onomatope 「ぶつぶつ」 yang memiliki makna seseorang yang sedang berbicara dengan suara yang kecil, dan onomatope 「ごくごく」 yang memiliki makna tiruan suara seseorang yang sedang menenggak minuman dengan cepat. Persamaan penelitian yang ditulis oleh Mita Puspita dengan penulis adalah persamaan dalam penentuan objek penelitian, yaitu menggunakan komik fisik sebagai medianya. Perbedaan dari penelitian yang ditulis oleh Mita Puspita ini selain berbeda judul komik, genre yang terdapat pada komik ini yaitu komedi, *slice of life* dengan kisah cinta. Sementara itu komik yang diteliti oleh penulis yaitu memiliki genre *slice of life* yang digabung dengan action adegan bertarung dan berkelahi yang membuat onomatope yang muncul semakin bervariasi dan berbeda dengan genre *slice of life* biasanya. Pada penelitian ini juga lebih berfokus pada bentuk panjang dan pendeknya onomatope berdasarkan *haku* yang ada dalam komik tersebut yang mengacu dari teori Amanuma. Penelitian

ini juga membagi onomatope berdasarkan dua kelompok besar, yaitu *giongo* dan *gitaigo*. Sementara itu, peneliti tidak hanya membagi onomatope berdasarkan dua kelompok besar tetapi menjadi 5 kelompok berdasarkan teori dari Kindaichi dan Asano. Kelima onomatope tersebut yaitu terbagi menjadi kelompok *giongo*, *giseigo*, *gitaigo*, *gijougo*, dan *giyougo*. Pada penelitian yang akan peneliti tulis kali ini lebih memfokuskan pembagian makna leksikal dan non-leksikal serta penggunaannya yang terdapat pada komik yang peneliti pilih yang berjudul *Spy x Family* volume 1 chapter 1-5.

2. グルメ記事におけるオノマトペ (Onomatope dalam *website gourmet*). Artikel ini disusun oleh Yuko Hoshino tahun 2015 dari Perguruan Tinggi Swasta Jumonji. Penelitian ini mendeskripsikan tentang onomatope, khususnya bentuk onomatope yang digunakan, fungsi dan efek ekspresifnya yang berfungsi untuk menyampaikan perbedaan dan sensasi yang halus kepada pembaca, yang terdapat dalam *website gourmet cookpad*. Langkah yang digunakan untuk meneliti skripsi ini yaitu dengan cara mengumpulkan onomatope yang ada pada beberapa resep masakan pada *website cookpad* secara *cross-sectional*, yaitu metode penelitian observasional pada satu titik tertentu yang menggunakan seluruh jenis sampel yang akan digunakan untuk melakukan penelitian tersebut. Pada penelitian ini yaitu meneliti berfokus pada 5 kategori yang terdapat pada resep yaitu judul resep, penjelasan cara membuat, tips dan trik, bahan dan latar belakang resep. Hasil dari penelitian ini yaitu ditemukan sekitar 1.263 resep yang mengandung onomatope dari 1.500 resep yang diteliti pada *website cookpad*. Pada langkah cara pembuatan resep memuat paling banyak onomatope, yaitu sekitar 62%. Penggunaan onomatope yang paling banyak berikutnya adalah pada deskripsi resep, yaitu sekitar 43%. Jumlah onomatope yang paling sedikit digunakan adalah pada bagian judul, yaitu sekitar 17%. Onomatope yang banyak digunakan yaitu berupa modifikasi kata benda atau dalam bahasa Jepang disebut *meishi shuushoku* (名詞修飾). Onomatope yang digunakan dalam langkah memasak dicirikan dengan kata onomatope yang digunakan bersamaan dengan tindakan memasak,

seperti 「さっとゆでる」 atau dalam bahasa Indonesia memiliki makna 'rebus cepat'. Onomatope yang paling umum digunakan dalam memasak adalah 「ざく切り」 (*zakugiri*) yang memiliki makna “mencincang” dan 「ピリ辛」 (*pirikara*) yang memiliki makna “sedikit pedas”. Selain itu, beberapa onomatope digunakan sebagai kata majemuk, yaitu contohnya pada penggunaan dua onomatope yang digabungkan menjadi satu kata, seperti 「もっちりさっくり」 (*mocchiri sakkuri*) yang bermakna “kenyal dan renyah” dan 「じゅわとろ」 (*juwa toro*) yang memiliki makna “meleleh di mulut”. Persamaan penelitian yang ditulis oleh Yuko Hoshino dengan peneliti yaitu meneliti fungsi atau penggunaan onomatope yang terdapat pada artikel atau *website* gourmet. Perbedaan penelitian ini dengan penulis yaitu selain menggunakan artikel atau *website* sebagai objek penelitiannya. Sementara itu, penulis membagi onomatope berdasarkan pembagian makna secara leksikal dan non-leksikal dan penggunaannya yang terdapat pada komik yang peneliti pilih sebagai objek penelitian yang berjudul *Spy x Family* volume 1 *chapter* 1-5.

3. Analisis Penggunaan Onomatope Yang Terdapat Dalam *Webtoon ReLIFE*. Penelitian ini disusun oleh Meutia Afrillia dari Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Darma Persada Tahun 2018. Penelitian ini mendeskripsikan pola pembentukan onomatope bahasa Jepang dan kecenderungan penggunaannya dalam *webtoon ReLIFE* episode 1-16. Langkah yang digunakan untuk meneliti penelitian ini adalah mengumpulkan data penelitian berupa 50 contoh onomatope yang ditemukan pada *webtoon ReLIFE* episode 1 sampai episode 16 dan kemudian dianalisis dengan jenis penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah dari 50 contoh onomatope yang ada pada episode 1 sampai episode 16, terdapat 22 onomatope yang termasuk ke dalam bentuk *hanpukukei* atau pengulangan. Terdapatnya kecenderungan onomatope *hanpukukei* dalam *webtoon ReLIFE* ini yaitu dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak adegan yang dilakukan secara berulang dalam *webtoon ReLIFE*. Contoh onomatope *hanpukukei* yang terdapat pada penelitian ini yaitu 「ざわざわ」 yang bermakna menggambarkan suara bisings dari

orang-orang sekitar, 「ガミガミ」 yang memiliki makna menggambarkan ocehan atau omelan dari seseorang yang dilontarkan secara terus menerus, dan 「ずるずる」 yang memiliki makna menggambarkan seseorang yang sedang berjalan dengan keadaan lemas sehingga lama-kelamaan bisa jatuh. Persamaan penelitian yang ditulis oleh Meutia Afrillia dengan penulis adalah menggunakan komik bergambar sebagai objek media penelitiannya.. Perbedaan penelitian ini dengan penulis yaitu objek penelitian ini menggunakan webtoon *ReLIFE* yang memiliki genre *drama* dan *slice of life*, sedangkan pada *manga Spy x Family* ini selain memiliki mengandung kedua genre tersebut, terdapat genre *action* yang mencangkup adegan berkelahi yang membuat tiruan bunyi pada setiap adegan-nya sangatlah bervariasi. Penelitian ini juga memfokuskan *hanpukukei* yang terdapat pada *webtoon ReLIFE* tersebut. Sementara itu, peneliti menggunakan komik fisik dan tidak hanya memfokuskan kepada *hanpukukei* yang terdapat pada komik tetapi membagi makna leksikal dan non-leksikal, serta penggunaannya dalam komik berjudul *Spy x Family* volume 1 chapter 1-5.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dijabarkan sebelumnya jika dilihat dari perbedaan dan persamaannya dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti kali ini penjelasannya dapat dijabarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Tabel Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang yang akan Diteliti oleh Peneliti

No.	Judul penelitian terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Studi Onomatope Dalam Komik. (oleh Mita Puspita, Universitas Darma Persada Tahun , 2011)	1) Menggunakan objek penelitian komik yang terdapat genre <i>slice of life</i>	1.) Berfokus pada 2 kelompok onomatope; <i>giongo</i> dan <i>gitaigo</i> . 2.) Berfokus pada pembagian onomatope

			berdasarkan Panjang dan pendeknya (<i>haku</i>)
2.	グルメ記事におけるオノマトペ (Onomatope dalam artikel gourmet) (oleh Yuko Hoshino, Perguruan Tinggi Swasta Jumonji, 2015)	1.) Meneliti fungsi dari penggunaan onomatope yang terdapat pada artikel gourmet.	1.) Menggunakan artikel gourmet (masakan) sebagai objek penelitian. 2.) Berfokus pada onomatope yang sering digunakan pada bagian resep, yaitu onomatope berupa motifikasi kata benda.
3.	Analisis Penggunaan Onomatope Yang Terdapat Dalam <i>Webtoon RELIFE</i> . (oleh Meutia Afrillia, Universitas Darma Persada Tahun, 2018)	1.) Meneliti onomatope dari komik bergambar yang memiliki genre <i>slice of life</i> .	2.) Berfokus pada onomatope <i>hanpukukei</i> (pengulangan)

Sesuai dengan dari perbedaan serta persamaan peneliti terdahulu yang telah dijabarkan pada tabel di atas yaitu penelitian penulis kali ini menggunakan komik fisik yang berfokus pada pembagian 5 jenis onomatope dalam bahasa Jepang terdiri dari *giongo*, *giseigo*, *gitaigo*, *gijougo*, dan *giyougo*. Selain itu, penelitian kali ini juga meneliti seputar makna leksikal dan non-leksikal dari terjemahan onomatope yang terdapat pada *manga*. Pada komik ini juga terdapat genre *slice of life* yang berbeda dari genre *slice of life* biasa karena terdapat banyak adegan *action* dari aktivitas berkelahi antar sesama karakter.

Aktivitas berkelahi antar karakter inilah yang mengakibatkan banyaknya kecenderungan dari tiruan bunyi yang berbeda-beda. Contohnya yaitu bunyi pukulan, tendangan yang diakibatkan dari aktivitas karakter seperti bunyi 「ガッ」 yang merepresentasikan bunyi “klak”, 「バキッ」 yang merepresentasikan bunyi “bugh”, dan 「ボコボコ」 yang merepresentasikan bunyi “bug bug”. Aktivitas pukulan, tendangan ini yang tidak terdapat pada genre *slice of life* biasa yang ada pada penelitian terdahulu yang berfokus menceritakan tentang kehidupan sehari-hari dan kehidupan di sekolah.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Pembelajar bahasa Jepang banyak yang mengetahui istilah onomatope tetapi masih banyak yang belum mengetahui lebih dalam tentang onomatope seperti definisi, jenis-jenis, serta penggunaan onomatope.
2. Jumlah institusi dan pembelajar bahasa Jepang di Indonesia sangat banyak dan tingginya minat terhadap budaya Jepang seperti *anime* dan *manga* yang berbanding terbalik dengan jumlah pengajar bahasa Jepang yang ada di Indonesia.
3. Pembahasan mengenai onomatope seperti definisi, jenis-jenis, serta penggunaan onomatope yang terdapat pada buku ajar bahasa Jepang pada jenjang SMA/MA masih belum dibahas. Akan tetapi, hal ini merupakan kondisi yang wajar dan sudah seharusnya dikarenakan melihat muatan pembelajaran yang sudah cukup banyak sesuai dengan kebutuhan belajar bahasa Jepang dasar SMA/MA sederajat.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka peneliti perlu membatasi pembahasan serta memberikan ruang lingkup yang

konkrit dalam penelitian ini. Sesuai dengan *timeline* penulis saat menulis penelitian ini hampir membutuhkan satu bulan untuk pengerjaan bab 1 dan ditambah untuk menyempurnakan isi dari bab 1 sesuai dengan penulisan yang benar dan sesuai dengan apa yang penulis teliti, diperkirakan membutuhkan waktu sekitar dua minggu. Kemudian pada bab 2, penulis hampir membutuhkan waktu tiga bulan dikarenakan penulis membutuhkan waktu untuk pemilahan, penerjemahan buku dan analisis teori-teori yang berhubungan dengan onomatope mengingat sedikitnya ketersediaan buku fisik maupun *e-book* mengenai teori onomatope yang dapat dibaca dan diakses di internet oleh peneliti. Pada bab 3 penulis membutuhkan waktu sekitar tiga bulan untuk memasukkan semua data yang akan penulis teliti ke dalam *Microsoft Excel*. Data tersebut meliputi semua percakapan yang ada di dalam *manga Spy x Family* volume 1 serta pembagian jenis, fungsi dan arti onomatope tersebut. Pada *manga Spy x Family*, peneliti memfokuskan pada volume 1 dari *manga* tersebut yang terdiri dari 5 *chapter*.

Sesuai dengan volume *manga* yang akan diteliti oleh penulis, volume 1 terdiri dari 5 *chapter* dengan total berjumlah 183 halaman. Pada volume 1 yang akan diteliti oleh penulis yaitu termasuk semua percakapan yang ada di dalam balon kata maupun di luar balon kata yang juga meliputi narasi dan percakapan batin sang tokoh. Pada bab 3 ini penulis juga membutuhkan waktu sekitar satu bulan untuk perbaikan dan pengecekan ulang. Pada bab 4 penulis membutuhkan waktu sekitar satu bulan dan sisa waktu lainnya untuk revisi bersama dosen pembimbing serta persiapan sidang seperti pembuatan *power point*, pemahaman lebih dalam tentang skripsi penulis serta latihan untuk presentasi dan lain sebagainya. Sesuai dengan *timeline* penulis saat menulis skripsi yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dijabarkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Tabel Timeline Penulisan Skripsi

No.	Timeline Penulisan Skripsi	Waktu/Tanggal Pengerjaan Skripsi
1.	Mulai Pengerjaan	3 Oktober 2022
2.	Bab 1	1 bulan, 2 minggu

3.	Bab 2	3 bulan
4.	Bab 3	3 bulan (1 bulan pengecekan ulang dan perbaikan)
5.	Bab 4	1 bulan
6.	Revisi, Pembuatan PPT, Pemahaman Skripsi	Sisa waktu

Selain itu, mengingat pada objek *manga* yang digunakan oleh penulis yaitu *manga Spy x Family* yang rilis pada bulan Maret 2019 dan masih terus berlanjut setiap *volumenya*. Kemudian *manga Spy x Family* mendapatkan adaptasi menjadi serial *anime* pada bulan April 2022 dan tak lama setelah itu *anime Spy x Family* menjadi populer dan bahkan menjadi anime yang ditunggu-tunggu sebelum penayangannya dirilis. Semenjak ditayangkan, suara dari karakter Anya yang lucu dan mengatakan “waku-waku” sangatlah populer di media sosial.

Penulis memulai skripsi pada tanggal 3 Oktober 2022 dan aktif mengikuti perilis *anime Spy x Family* yang dirilis setiap minggunya. Maka dari itu, pembatasan masalah yang diambil oleh peneliti kali ini adalah *manga Spy x Family volume 1* yang terdapat scene Anya sang tokoh utama mengatakan suatu kata yang mengandung onomatope dan merupakan cikal bakal cerita petualangan para tokoh *manga Spy x Family* dimulai.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka perumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pembagian perbedaan jenis-jenis onomatope yang terdapat pada *manga Spy x Family volume 1 chapter 1-5*?

2. Bagaimana pemakaian onomatope bahasa Jepang dan makna apa yang terkandung dalam onomatope yang terdapat dalam *manga Spy x Family* volume 1 *chapter* 1-5?
3. Bagaimana fungsi penggunaan onomatope bahasa Jepang yang terdapat dalam *manga Spy x Family* volume 1 *chapter* 1-5?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, Penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Memahami lebih dalam seputar definisi, jenis-jenis, makna dan penggunaan dari onomatope bahasa Jepang.
2. Mengetahui jenis-jenis serta makna leksikal dan non-leksikal melalui terjemahan *manga Spy x Family* volume 1 *chapter* 1-5.
3. Mengetahui pemakaian dan fungsi onomatope bahasa Jepang yang terdapat pada *manga Spy x Family* volume 1 *chapter* 1-5.

1.7 Manfaat Penelitian

Pada penelitian kali ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Pada penelitian kali ini diharapkan bermanfaat bagi kajian linguistik, khususnya pada definisi, jenis, makna dan penggunaan onomatope bahasa Jepang yang terdapat pada suatu *manga* atau komik, serta menambah ilmu pengetahuan seputar kosa-kata onomatope yang terdapat dalam komik bahasa Jepang.

2. Secara Praktis

Melalui penelitian kali ini diharapkan membantu pembelajar bahasa jepang terutama dalam memahami onomatope dalam percakapan bahasa jepang atau saat berinteraksi dengan orang Jepang. Peneliti

juga berharap penelitian ini dapat menjadi referensi serta perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

1.8 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis pada penelitian kali ini adalah kualitatif deskriptif. Jenis penelitian ini yaitu mendeskripsikan serta memaparkan data yang sesuai dengan objek penelitian ini, yaitu mengenai klasifikasi, makna serta peranan onomatope terhadap pembaca untuk menghidupkan suasana gambar pada *manga Spy x Family* volume 1 *chapter* 1-5.

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian ini yaitu dengan metode simak, kumpulkan, analisis dan menghasilkan hasil data akhir. Metode simak yang dimaksud yaitu peneliti menyediakan dan menyimak isi data yang ingin diteliti yaitu berupa *manga Spy x Family* volume 1 *chapter* 1-5. Kemudian, analisis yaitu peneliti mengumpulkan onomatope yang terdapat pada *manga Spy x Family* volume 1 *chapter* 1-5 baik dari percakapan antar tokoh maupun di luar balon kata dan data tersebut dimasukkan ke dalam *Microsoft Excel* untuk mempermudah saat penulis menganalisis data. Dalam analisis ini peneliti juga mengklasifikasi temuan onomatope berdasarkan jenisnya serta mencari makna dan peranan onomatope bagi pembaca dalam menghidupkan suasana gambar yang terdapat pada *manga* tersebut. Pada tahap akhir yaitu peneliti memberikan kesimpulan hasil dari data yang telah ditelaah oleh peneliti.

1.9 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun menjadi empat bab yang masing-masing babnya membahas pokok bahasan tersendiri. Untuk memudahkan dalam memahami penelitian ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Bab ini merupakan bab pertama yang berisi latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini merupakan bab kedua yang berisi pembahasan lebih dalam dari peneliti terdahulu mengenai definisi, jenis-jenis, makna dan penggunaan onomatope dalam bahasa Jepang.

Bab III : Pembahasan

Bab ini merupakan bab ketiga yang berisi analisis dan pembahasan mendalam mengenai jenis-jenis, makna leksikal dan non-leksikal berdasarkan terjemahan onomatope, fungsi dan penggunaan onomatope yang terdapat pada *manga Spy x Family* volume 1 *chapter 1-5*.

Bab IV : Simpulan

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari analisis pembahasan yang telah diteliti dari makna leksikal dan non-leksikal onomatope, klasifikasi onomatope dan kesulitan yang dialami oleh penulis serta saran untuk penelitian selanjutnya yang akan membahas objek yang sama.