

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang penelitian

Sebagai makhluk sosial, manusia memiliki kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain. Salah satu cara manusia untuk berinteraksi dan menyampaikan maksud serta tujuan mereka adalah dengan menggunakan bahasa. Menurut Owen dalam Setiawan menjelaskan definisi bahasa yaitu *language can be defined as a socially shared combinations of those symbols and rule governed combinations of those symbols* yang berarti bahasa dapat didefinisikan sebagai kode yang diterima secara sosial atau sistem konvensional untuk menyampaikan konsep melalui kegunaan simbol-simbol yang dikehendaki dan kombinasi simbol-simbol yang diatur oleh ketentuan (Owen, 2006:1).

Di dalam berbagai bahasa di seluruh dunia pasti memiliki simbol bahasanya masing-masing, terutama bahasa Jepang. Salah satu simbol bahasa yang sering digunakan dalam bahasa Jepang adalah onomatope. Menurut Kobayashi dalam Roseta mengemukakan bahwa onomatope adalah kata-kata tiruan yang berasal dari simbol yang memiliki latar belakang perasaan hati, indera, kebiasaan dan angan serta simbol bahasa yang tidak memiliki latar belakang (Kobayashi, 2008:15-17).

Berdasarkan pendapat Kobayashi di atas, dapat diketahui bahwa onomatope dalam bahasa Jepang tidak terbatas pada kata tiruan yang melambangkan bunyi saja tetapi suatu keadaan atau situasi juga dilambangkan menggunakan onomatope. Salah satu contohnya adalah カチン 'kachin', yaitu onomatope yang menggambarkan keadaan hati seseorang yang kesal akibat tersinggung oleh perkataan atau perbuatan orang lain. Sedangkan onomatope di dalam bahasa Indonesia hanya ada kata tiruan yang melambangkan bunyi saja. Hal tersebut diperjelas oleh Chaer (2012:46) yang mengatakan onomatope dalam bahasa Indonesia tidak mempunyai arti yang luas, yaitu bahasa yang lambangnya berasal dari bunyi benda yang diwakilinya. Contoh onomatope dalam bahasa Indonesia adalah suara ayam, suara anjing, suara tawa, suara tangis, dan lainnya.

Seperti yang telah disinggung sebelumnya bahwa bahasa Jepang memiliki 2 jenis onomatope, yaitu kata-kata yang melambangkan bunyi atau yang sering disebut *giongo* dan kata-kata yang melambangkan keadaan atau situasi yang disebut *gitaigo*. Untuk kategori kata yang melambangkan bunyi atau *giongo*, dibedakan lagi menjadi 2 jenis yang lebih spesifik yaitu *giongo* dan *giseigo*. *Giongo* dan *giseigo* berasal dari kanji (擬 'gi') yang berarti meniru atau menyamar, lalu kanji (音/声 'on/sei') yang berarti bunyi/suara dan kanji (語 'go') yang mempunyai arti kata. Menurut Haruo dalam *Onomatope No Nazo* (2017:5), *giongo* ataupun *giseigo* adalah kata-kata yang menggambarkan bunyi/suara. Perbedaannya, *giongo* adalah kata yang menggambarkan bunyi dari benda mati seperti ざあざあ 'zaazaa' yang berasal dari bunyi hujan yang turun lebat, sedangkan *giseigo* lebih menggambarkan suara makhluk hidup seperti suara manusia dan binatang. Contohnya adalah ワンワン 'wanwan' yang berasal dari suara anjing yang menggonggong.

Kemudian untuk kategori kata yang melambangkan keadaan atau *gitaigo* dibedakan kembali menjadi 3 jenis yaitu *gitaigo*, *giyougo* dan *gijougo*. *Gitaigo* berasal dari kanji (擬 'gi') yang berarti meniru atau menyamar, lalu kanji (態 'tai') yang berarti keadaan, dan kanji (語 'go') yang mempunyai arti kata. Keadaan yang digambarkan oleh *gitaigo* adalah benda mati, contohnya adalah ぴかり 'pikari' yang melambangkan cahaya yang menyilaukan. Jenis selanjutnya adalah *Giyougo*, berasal dari kanji (擬 'gi') yang berarti meniru atau menyamar, lalu kanji (容 'you') yang berarti bentuk atau tampilan, dan kanji (語 'go') yang mempunyai arti kata. *Giyougo* menggambarkan keadaan yang ditunjukkan oleh makhluk hidup seperti pergerakan, dll. Contohnya seperti のろのろ 'noronoro' yang menggambar keadaan manusia atau binatang yang bergerak secara perlahan. Jenis yang terakhir adalah *gijougo*, berasal dari kanji (擬 'gi') yang berarti meniru atau menyamar, lalu kanji (情 'jou') yang berarti perasaan, dan kanji (語 'go') yang mempunyai arti kata. Keadaan yang digambarkan oleh *gijougo* adalah perasaan atau keadaan psikologis manusia, contohnya adalah いらいら 'iraira' yang menunjukkan perasaan manusia yang sedang gelisah atau marah.

Dalam bahasa Jepang, onomatope seringkali digunakan dalam karya sastra terutama dalam *manga* atau komik Jepang untuk menggambarkan situasi atau

keadaan tokoh sehingga pembaca akan mudah untuk dibawa masuk ke dalam cerita agar pesan dari pengarang karya sastra tersebut lebih mudah tersampaikan. Contohnya saat tokoh dalam komik mengetuk pintu, hanya dengan menuliskan コンコン 'konkon', imajinasi pembaca akan mengarah pada keadaan seseorang yang sedang mengetuk pintu tanpa harus dijelaskan kembali oleh pengarang.

Seiring dengan berkembangannya era digital, *manga* yang dulunya hanya ada dalam bentuk buku, saat ini berevolusi menjadi *webtoon*. *Webtoon* merupakan komik digital yang dipublikasikan dan bisa dibaca melalui *website* atau aplikasi pada ponsel pintar. Sehingga pembelajar bahasa Jepang saat ini dimudahkan saat ingin membaca komik berbahasa Jepang.

Pada penelitian ini, penulis memilih *webtoon* berjudul ReLIFE untuk dijadikan sebagai sumber data yang digunakan saat menganalisis onomatopoeia bahasa Jepang. ReLIFE adalah komik fiksi berlatar kehidupan sehari-hari karya Yayoiso (nama pena) yang dipublikasikan oleh NHN Comico (salah satu perusahaan NHN Jepang yang saat ini berubah nama menjadi LINE Corporation) sejak tahun 2013. Pada situs *webtoon* Comico ini, ReLIFE sangat populer dilihat dari peringkatnya yang selalu menduduki posisi teratas sebagai *webtoon* yang paling sering dibaca. Karena banyaknya antusias dari penggemar terhadap *webtoon* ini, saat ini ReLIFE sudah dipublikasi menjadi komik dalam bentuk buku dan diangkat menjadi *anime* atau kartun animasi Jepang dan juga film layar lebar. ReLIFE bercerita tentang seorang pemuda pengangguran berusia 27 tahun bernama Arata yang ditawarkan pekerjaan oleh seorang agen perusahaan eksperimen 'ReLIFE Laboratory' bernama Yoake dengan syarat ia harus meminum pil yang bisa membuatnya lebih muda dan harus mengulang kembali kehidupannya sebagai murid SMA selama 1 tahun untuk dijadikan bahan penelitian. Jika Arata bisa menjalani kehidupan SMA-nya dengan lancar tanpa diketahui identitas aslinya oleh orang lain, ia otomatis akan mendapatkan pekerjaan dari agen tersebut. Tetapi jika identitas aslinya terbongkar, program ReLIFE akan dihentikan dan ingatan semua orang yang mengenal Arata selama program ini dilakukan akan dihapus. Di dalam cerita ini juga terdapat tokoh pendukung yang berperan sebagai teman Arata di SMA yaitu Hishiro yang ternyata juga merupakan peserta program ReLIFE dan Onoya yang berperan sebagai agen seperti Yoake yang bertanggung jawab atas Hishiro. Di tengah cerita diselipkan juga

kisah cinta antara Arata dan Hishiro. Tetapi mengingat Arata dan Hishiro adalah peserta program ReLIFE, keduanya hanya bisa menahan perasaannya karena takut identitas aslinya terbongkar. Konflik-konflik yang dibuat oleh Yayoiso seperti inilah yang membuat cerita ReLIFE menjadi menarik sehingga pembaca akan selalu dibuat penasaran dengan kelanjutan ceritanya.

Karena ReLIFE adalah *manga* yang mengangkat cerita kehidupan sehari-hari, maka onomatope yang akan muncul juga merupakan onomatope yang biasa ada dalam percakapan atau situasi sehari-hari. Oleh karena itu, penulis memilih ReLIFE sebagai bahan penelitian ini karena selain menarik untuk dibaca, hasil penelitian ini juga bisa dijadikan referensi bagi pembelajar bahasa Jepang di Indonesia untuk memperkaya kosakata bahasa Jepang yang dipelajari dan bisa memperdalam pengertian terhadap bahasa Jepang.

1.2 Identifikasi Masalah

Ditemukan banyak bentuk onomatope yang terdapat pada luar balon percakapan *webtoon* ReLIFE. Selain itu, ditemukan juga berbagai jenis onomatope di dalam *webtoon* tersebut. Penggunaan bentuk dan jenis onomatope berbeda disesuaikan dengan situasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, penulis membatasi masalah penelitian pada 50 onomatope yang muncul di luar balon percakapan pada *webtoon* ReLIFE episode 1 sampai episode 16.

1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

1. Bentuk dan jenis onomatope apa saja yang terdapat pada *webtoon* ReLIFE?
2. Bagaimana kecenderungan penggunaan onomatope dalam *webtoon* ReLIFE?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk dan jenis onomatope apa saja yang terdapat dalam *webtoon* ReLIFE.

2. Untuk mengetahui kecenderungan penggunaan onomatope dalam *webtoon* ReLIFE.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan bagi pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mengenai penggunaan onomatope yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari di Jepang untuk menjadi referensi pembelajaran bahasa lisan percakapan sehari-hari.

1.7 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan oleh penulis pada penelitian kali ini adalah metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor, yang dimaksud dengan penelitian kualitatif ialah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Moeloeng, 2000:3)

Langkah-langkah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data dengan cara membaca *webtoon* lalu mencatat onomatope yang terdapat di luar balon percakapan *webtoon* ReLIFE.
2. Mengumpulkan teori dan konsep mengenai onomatope.
3. Mengklasifikasi temuan onomatope berdasarkan karakteristiknya.
4. Mengidentifikasi proses pembentukan dan makna dari onomatope yang ditemukan.
5. Mengidentifikasi pengaruh nilai-nilai sosial di Jepang terhadap makna onomatope.
6. Membuat kesimpulan.

1.8 Sistematika Penulisan

- Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

- Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi pembahasan tentang teori dan konsep yang akan digunakan dalam menganalisa data dalam penelitian.

- Bab III Pemaparan Hasil Analisis dan Pembahasan

Bab ini berisi analisis pemaparan hasil analisis dan pembahasan dari data yang sudah diperoleh yaitu contoh onomatope yang didapat dari *webtoon* ReLIFE karya Yayoiso.

- Bab IV Kesimpulan

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian ini.

