

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Manusia adalah makhluk yang memiliki peranan sosial dalam bermasyarakat. Dalam bermasyarakat hal yang paling penting adalah berbahasa. Hal itu selaras dengan pernyataan (Adolf Hualai, 2017: 7 dan Gorys Keraf, 1994: 3) bahwa bahasa adalah sebuah sarana untuk berkomunikasi. Bahasa juga sebagai sarana untuk menyampaikan, pendapat, dan argumentasi kepada pihak lainnya. Selain itu, Noermanzah (dalam Mailani 2022) menjelaskan bahwa Bahasa adalah suatu pesan yang biasanya disampaikan dalam bentuk ekspresi sebagai alat komunikasi dalam berbagai kegiatan tertentu. Pandangan ini menyoroti fungsi bahasa sebagai alat penting dalam proses interaksi sosial, memungkinkan individu untuk membangun hubungan, memahami satu sama lain, serta membentuk identitas dan budaya bersama.

Di sisi lain, dalam konteks bahasa sebagai sistem tanda, Ferdinand de Saussure (1916) menyatakan, "Bahasa adalah sistem tanda yang arbitrer, yaitu hubungan antara lambang dengan maknanya tidak ada hubungan alamiah." Charles Hockett (1958) juga menambahkan, "Bahasa adalah sistem komunikasi yang terdiri dari bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia." pandangan dari para ahli ini menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai peran bahasa sebagai alat komunikasi dan sistem tanda dalam interaksi manusia sehari-hari. Karena itu, bahasa memiliki peran sosial penting dalam berkomunikasi dengan masyarakat luas.

Dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan fondasi utama dalam interaksi sosial manusia. Manusia memiliki peran sosial yang kuat dalam bermasyarakat, dan bahasa adalah alat yang memungkinkan kita untuk berkomunikasi, menyampaikan pemikiran, serta berargumen. Oleh karena itu, pemahaman dan pemanfaatan bahasa dengan baik sangat penting dalam berinteraksi dengan masyarakat luas dan membangun hubungan yang harmonis di dalamnya. Dengan memahami peran

penting bahasa dalam kehidupan sosial, kita dapat memperkaya kualitas interaksi sosial kita dan memajukan masyarakat ke arah yang lebih baik. Seiring dengan itu, di dunia ini terdapat ragam kekayaan bahasa yang memperkaya interaksi antar budaya. Bahasa-bahasa tersebut mencerminkan identitas, nilai, dan kekayaan budaya yang beragam di berbagai belahan dunia. Di Indonesia, masyarakatnya juga memiliki minat yang beragam terhadap berbagai bahasa asing yang menjadi alat interaksi anatar budaya. Salah satu di antaranya adalah bahasa Jepang.

Jepang telah menjadi negara yang aspek budayanya semakin digemari oleh masyarakat Indonesia, terutama kalangan anak muda. Hal ini menimbulkan minat yang semakin banyak untuk mempelajari bahasa Jepang, baik hanya sebagai kegemaran maupun untuk tujuan akademik. Banyak institusi di Indonesia yang menjadikan bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil survei yang dilakukan oleh The Japan Foundation pada tahun 2021 terhadap institusi penyelenggara pendidikan Bahasa Jepang di seluruh dunia.

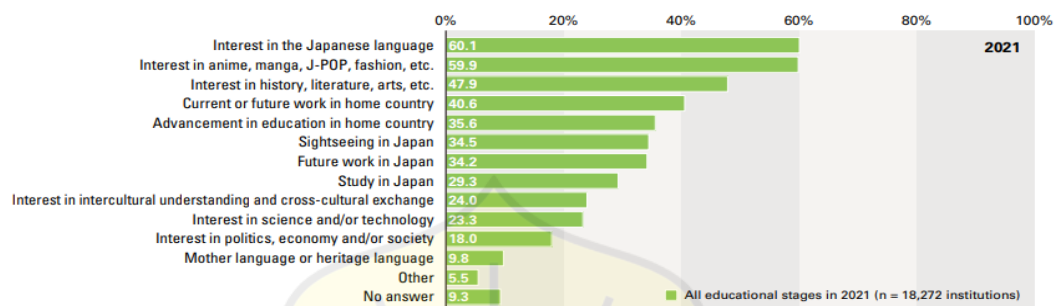
Tabel 1 Survei Japan Foundation 2021

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

Berdasarkan potongan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah Institusi tahun 2021 (2.958 institut), jumlah pengajar (6.617 orang), dan juga jumlah pembelajar bahasa Jepang (total 711.732 orang) di Indonesia merupakan yang terbanyak kedua dalam lingkup dunia. Hal ini jika dibandingkan dengan jumlah institusi, pengajar, dan pembelajar di Indonesia di tahun 2018 mengalami kenaikan. Berdasarkan tabel tersebut juga dapat dilihat bahwa jumlah institusi, pengajar, dan pembelajar dari berbagai negara sangatlah banyak. Di tahun 2021 japan foundation melakukan sebuah survei terkait alasan mengapa banyak yang mempelajari Bahasa Jepang di berbagai dunia, hasil survei tersebut menyatakan

bahwa salah satu alasan mengapa banyak yang mempelajari bahasa Jepang adalah karena tertarik dengan budaya populer di Jepang seperti *anime*, *manga*, idol, *J-Pop*, *fashion*, dan lain lain. Berikut adalah hasil survei yang telah dilakukan oleh lembaga The Japan Foundation 2021.

Grafik 1 Survei Japan Foundation 2021 Alasan Mempelajari Bahasa Jepang



Berdasarkan hasil survei di atas, dapat diketahui bahwa alasan terbanyak mempelajari bahasa Jepang adalah karena memiliki minat atau ketertarikan terhadap bahasa Jepang, yang menempati posisi pertama dengan persentase 60,1 persen. Kemudian, posisi kedua ditempati oleh alasan memiliki ketertarikan atau minat terhadap *anime*, *manga*, *J-Pop*, *fashion*, dan lain-lain, dengan persentase 59,9 persen. Salah satu contoh pemanfaatan minat terhadap budaya populer adalah belajar Bahasa Jepang melalui *manga*. Hal ini sesuai dengan pernyataan Huxley dan Ormrod dalam Krusemark (2016), yang menyatakan bahwa komik telah dikenal dan dinikmati secara luas oleh anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Penggunaan komik atau *manga* dalam pengajaran telah meningkat cukup pesat di abad ke-21, termasuk dalam pengajaran bahasa. Pernyataan lainnya dikemukakan oleh Nursyaban (2013) dan Saifudin (2017), yang menyatakan bahwa menggunakan komik atau *manga* untuk mempelajari komposisi dan linguistik.

*Manga* sendiri merupakan sebuah karya sastra yang berupa tulisan dan gambar. Banyak yang dapat dipelajari dari sebuah karya tulis *manga* salah satunya adalah onomatope. Pengertian onomatope atau tiruan bunyi adalah kata-kata yang mencerminkan aspek-aspek kenyataan tertentu (Sudaryanto 1989:113). Artinya, suatu objek atau situasi diberi nama berdasarkan suara atau kesan yang dihasilkannya. Sebagai contoh, dalam komik, terdapat penggunaan efek bunyi

seperti kata-kata "Boom" atau "Door" untuk menggambarkan suara ledakan dan efek bunyi, dan contoh lainnya seperti kata "toktok" yang menggambarkan suara ketukan pintu. Contoh tersebut mencerminkan salah satu bentuk onomatope yang umum digunakan.

Onomatope memiliki variasi bentuk dan jenis yang sangat beragam. Bentuk ini dapat ditemukan baik dalam tuturan lisan maupun dalam penggunaan bahasa tulis. Fungsi onomatope dalam bahasa tulis adalah memberikan nuansa dan menggambarkan situasi dengan lebih hidup. Penggunaan onomatope juga bertujuan untuk menjaga agar bahasa tidak terlalu kaku, sehingga pembaca dapat menikmatinya dengan lebih nyaman.

Dalam bahasa Jepang, terdapat kekayaan kata onomatope, sebagaimana diungkapkan oleh Kadouka yang menyatakan bahwa terdapat sekitar 1.200 kata onomatope (2009:267). Berbagai onomatope tersebut diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, sebagaimana dijelaskan oleh Kindaichi (dalam Hinata, 1989). Jenis-jenis tersebut meliputi *giseigo* 「擬声語」, *giongo* 「擬音語」, *gitaigo* 「擬態語」, *giyougo* 「擬容語」, dan *gijougo* 「擬情語」.

Berikut contoh onomatope jenis *Giseigo* dan *Giongo*:

1. *Giseigo* 「擬声語」 (kata yang menirukan makhluk hidup)

Contoh:

こけこっこーの声で目が覚めた。

*Koke kokko no koe de megasameta.*

Saya terbangun karena suara *Kokekokko* (ayam berkokok).

(<https://goiryoku.com/onomatopoeia/kokekoltuko/>)

2. *Giongo* 「擬音語」 (kata yang menyatakan tiruan benda mati)

Contoh:

雷がごろごろ鳴る。

*Kaminari ga gorogoro naru*

Petir gluduk-gluduk (bergemuruh)

(<https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/>)

Berdasarkan contoh di atas, dapat diketahui bahwa *Giseigo* adalah kata yang menunjukkan tiruan suara makhluk hidup sedangkan *Giongo* menunjukkan tiruan bunyi benda mati atau fenomena alam. Contoh kalimat *Giseigo* ditandai dengan kata "こけこっこー" (*kokekokkoo*) yang menggambarkan suara kokok ayam. Sedangkan, contoh kalimat *Giongo* ditandai dengan kata "ごろごろ" (*gorogoro*) yang menciptakan gambaran suara bergemuruh dari petir. Dengan demikian, *giseigo* dan *giongo* merupakan jenis onomatope yang memberikan nuansa suara dan bunyi dalam bahasa Jepang, membantu penyampaian pesan dengan lebih hidup dan ekspresif.

Berikut contoh onomatope jenis *Gitaigo*, *Giyougo*, dan *Gijougo*:

1. *Gitaigo* 「擬態語」 (kata yang menggambarkan situasi atau kondisi)

Contoh:

子供は目がキラキラしている。

*Kodomo wa me ga kirakira shite iru.*

Mata anak itu berbinar-binar.

([https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/50\\_on/kirakira.html](https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/50_on/kirakira.html))

2. *Giyougo* 「擬容語」 (menggambarkan keadaan tingkah laku makhluk hidup)

Contoh:

今、ご飯の準備してるんだから、台所をうろうろしないでよ。

*Ima, gohan no junbi shi teru ndakara, daidokoro o urōro shinaide yo.*

Aku sedang menyiapkan makanan sekarang, jadi jangan berkeliaran di dapur.

(<https://nihongokyoshi-net.com/2021/04/22/onomatopoeia-urouro/>)

3. *Gijougo* 「擬情語」 (menggambarkan keadaan perasaan makhluk hidup)

Contoh:

私は彼の突然の告白にどきりとした。

*Watashi wa kare no totsuzen no kokuhaku ni dokirito shita.*

Aku terkejut dengan pengakuannya yang tiba-tiba.

(<https://goiryoku.com/onomatopoeia/dokiri/>)

Berdasarkan contoh, dapat diketahui bahwa *Gitaigo* merupakan kata yang menggambarkan suara benda mati dan makhluk hidup seperti manusia. dari contoh kalimat di atas, kata "キラキラ" (*kirakira*) adalah onomatope yang menggambarkan kilauan atau bersinar, menunjukkan keadaan mata anak-anak yang bersinar-sinar. Selanjutnya, *Giyogo* merupakan istilah kata yang menyatakan keadaan atau tingkah laku makhluk hidup. Penggunaan kata "うろうろ" (*urouro*) dari contoh di atas adalah sebagai onomatope yang menggambarkan aktivitas keliling-keliling, mencerminkan tingkah laku seseorang di dapur. Terakhir, *Gijogo* seperti yang dikatakan Iguchi (2001: 26), merupakan istilah kata yang menyatakan suatu perasaan atau keadaan psikologis manusia. Kata "どきりとした" (*dokiri to shita*) dari contoh di atas sebagai onomatope yang menggambarkan perasaan terkejut, mencerminkan reaksi penulis terhadap pengakuan mendadak dari seseorang. Dengan demikian, jenis onomatope ini memberikan nuansa ekspresif yang kaya dalam bahasa Jepang, menciptakan dimensi yang lebih hidup dalam komunikasi sehari-hari.

Onomatope sebagai unsur komunikasi, memiliki peran penting dalam menghiasi ekspresi baik secara lisan maupun tertulis. Dalam konteks tulisan, onomatope seringkali menjadi elemen yang mewarnai karya *manga*. *Manga* merupakan hasil kreativitas yang timbul di Jepang atau dihasilkan oleh para seniman Jepang, menggunakan bahasa Jepang, dan sesuai dengan gaya yang berkembang di Jepang pada akhir abad kesembilan belas (Gravett, 2004:8). Oleh karena itu, *manga* dapat diidentifikasi sebagai suatu bentuk komik bergambar yang berasal dari Jepang. Perspektif lain mengenai *manga* disampaikan oleh Takabayashi Mio (2009:218) yang menyatakan bahwa:

漫画はその表現力によって様々な世界を映し出し、描き手と読み手の存在によって生まれ、互いの心情や考えを共有する視覚表現である。

*Manga wa sono hyōgen-ryoku ni yotte samazamana sekai o utsushidashi, kakite to yomite no sonzai ni yotte umare, tagai no shinjō ya kangae o kyōyū suru shikaku hyōgendearu.*



*Manga* adalah ekspresi visual yang mencerminkan berbagai dunia melalui kekuatan ekspresifnya, lahir dari keberadaan penulis dan pembaca, serta berbagi perasaan dan pikiran satu sama lain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa onomatope tidak hanya menjadi elemen dekoratif dalam karya *manga*, tetapi juga berperan dalam memperkaya ekspresi visual. *Manga*, sebagai bentuk komik bergambar dari Jepang, bukan hanya produk kreativitas artistik, melainkan juga medium visual yang memfasilitasi pertukaran perasaan dan pemikiran antara penulis dan pembaca melalui keberadaan mereka dalam proses penciptaan dan pengalaman membaca.

Salah satu contoh umum dari onomatope dalam kehidupan sehari-hari adalah suara yang timbul akibat pergeseran atau pergerakan objek yang diakibatkan oleh manusia. Sebagai contoh, dalam *manga* berikut, onomatope digunakan untuk menggambarkan suara pergerakan objek.

Gambar 1 Potongan *Manga Himouto! Umaru Chan Chapter 1:6*



Onomatope yang terdapat dalam potongan *manga* tersebut adalah 「ガチャ」 yang menggambarkan suara knop pintu saat dibuka oleh seseorang. Ketika seseorang memutar kunci atau menekan knop pintu, bunyi khas dihasilkan, yang disebabkan oleh gesekan engsel di bagian dalam pintu. Onomatope 「ガチャ」 yang muncul saat membuka pintu juga memiliki padanan dalam bahasa Indonesia. Dalam bahasa Indonesia, onomatope untuk membuka pintu biasanya ditulis sebagai "ceklek," sesuai dengan representasi suara knop pintu terbuka dalam bahasa Indonesia.

Dalam kajian bahasa Jepang, terdapat dua jenis klasifikasi onomatope yang umum, yaitu *giongo* dan *gitaigo*. *Giongo* mengacu pada onomatope yang menirukan suara-suara dari objek atau fenomena alam, seperti contoh yang terdapat pada *manga* di atas yaitu onomatope dengan kata 「ガチャ」. Di sisi lain, *gitaigo* adalah onomatope yang menggambarkan keadaan dari benda mati beserta makhluk hidup. Meskipun keduanya memiliki peran penting dalam bahasa Jepang, onomatope jarang dibahas dalam materi perkuliahan di beberapa institusi, seperti pengalaman penulis yang tidak menemukan banyak materi tentang onomatope dalam buku-buku yang digunakan di Universitas Darma Persada, seperti "*Minna no Nihongo 1*" dan "*Minna no Nihongo 2*", "*New Approach Intermediate Course 2002*", serta "*Marugoto Katsudou Pemula A1*", "*Marugoto Katsudou Dasar A1*", "*Marugoto Katsudou Dasar A2*", dan "*Marugoto Katsudou Pramadya A2/B1*". Hanya ada satu buku yang memperkenalkan pengertian dari tiruan bunyi bahasa Jepang, yaitu buku Fonologi 音韻論 (*oninron*) yang diterbitkan oleh Universitas Darma Persada pada tahun 2017. Buku ini menguraikan tentang penggunaan kata-kata yang meniru suara dalam bahasa Jepang, yang seringkali terdengar serupa tetapi memiliki makna yang bervariasi. Buku tersebut menitikberatkan pembelajarannya pada perbandingan kata-kata peniru suara antara bahasa Jepang dengan bahasa lain, seperti bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Buku ini juga memperkenalkan dua jenis klasifikasi onomatope dalam bahasa Jepang, yang disebut *giongo* dan *gitaigo*, dan membandingkannya dengan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Bab tersebut juga menyajikan informasi bahwa ada suara-suara dalam bahasa Jepang yang terdengar serupa dan mengklasifikasikannya menjadi dua jenis, dengan fokus pada perbandingan dengan bahasa lain. Secara umum, dalam bahasa Jepang, onomatope dibagi menjadi dua bagian, yaitu *giongo* dan *gitaigo*. Namun, *giongo* dan *gitaigo* sebenarnya dapat dikelompokkan lebih jauh menjadi lima jenis, yaitu *giongo*, *gitaigo*, *giseigo*, *gijougo*, dan *giyougo*, yang masing-masing memiliki perbedaan signifikan. Penjelasan mengenai perbedaan tersebut belum disertakan dalam buku tersebut.

Salah satu *manga* yang banyak menggunakan onomatope adalah "Himouto! Umaru-chan" karya Sankaku Head. Onomatope tersebut tidak hanya menjadi



elemen linguistik biasa, tetapi juga berperan dalam mendalami dan menggambarkan atmosfer serta tindakan karakter dalam cerita. *Manga* ini mengisahkan tentang kehidupan sehari-hari Umaru Doma, yang tinggal bersama kakak laki-lakinya, Taihei Doma. Daya tarik *manga* ini adalah penyorotan terhadap kepribadian ganda Umaru. Di masyarakat, Umaru adalah sosok remaja sekolah yang sempurna: cantik, cerdas, baik hati, atletis, dan ramah. Namun, begitu sampai di rumah, dia berubah menjadi cerewet dan pemalas, menghabiskan waktu dengan bermain *video game* atau menonton *anime*. Perubahan ini juga jelas tergambar dalam *manga*. Ketika Umaru berada di luar rumah, dia digambarkan sebagai sosok wanita cantik, tetapi ketika berada di dalam rumah, dia berubah menjadi karakter mode *chibi* atau *super deformed*. Cerita dalam *manga* ini mudah dipahami, dan kemudahan tersebut salah satunya diperoleh melalui penggunaan onomatope. Dengan memahami penggunaan onomatope dalam konteks *manga* ini, peneliti dapat menggali lebih dalam nuansa dan situasi yang dihadapi oleh karakter-karakternya, memberikan kontribusi signifikan dalam pemahaman ekspresi linguistik dalam medium *manga*.

Adapun pemilihan *Manga* "Himouto! Umaru-chan" dikarenakan *manga* ini merupakan salah satu karya dengan *genre* komedi dan *slice of life* yang banyak digemari, selain Doraemon, Chibi Maruko Chan, dan lain-lain. Selain itu, penggunaan onomatope dalam *manga* ini sangat membantu bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat pemula hingga menengah, karena banyaknya onomatope yang terkait dengan kehidupan sehari-hari bahkan sampai dengan detail kecil terdapat onomatope. Dengan dilatarbelakangi hal tersebut, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul Makna Onomatope Pada *Manga* Himouto! Umaru Chan Karya Sankaku Head.

## 1.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan yang pertama yaitu, penelitian oleh Isnaini Umayu Dewi P (2019) dari program studi sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sumatra Utara yang berjudul "Analisis Makna Onomatope dalam Komik Haikyuu!! Vol 8". Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2019) ialah, dalam komik

Haikyuu!! ini ternyata ditemukan kelima jenis onomatope. Masing-masing jenis onomatope tersebut terdapat 74 kata onomatope diantaranya, *giongo* (tiruan benda mati dan makhluk hidup) ditemukan sebanyak 24 kata, *giseigo* (tiruan bunyi makhluk hidup) sebanyak 10 kata, *gitaigo* (menyatakan keadaan benda mati) sebanyak 14 kata, *giyougo* (menggambarkan kegiatan atau keadaan makhluk hidup) sebanyak 19 kata dan *gijougo* (menggambarkan perasaan manusia) sebanyak 7 kata. Berikut salah satu contoh makna *giongo* dalam komik Haikyuu!!, ピース adalah bunyi dari peluit yang ditiup. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan, teknik simak, catat. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca komik serta mencatat semua onomatope yang berada diluar balon kata, menyaring data berdasarkan klasifikasinya. Kesamaan antara penelitian Dewi (2019) dan penelitian yang penulis lakukan terletak pada fokus keduanya yang membahas analisis makna onomatope pada *manga* tertentu. Meskipun demikian, perbedaan mendasar terletak pada sumber data yang digunakan. Penelitian yang dilakukan Dewi (2019) mendalami komik Haikyuu!!, penelitian penulis difokuskan pada analisis makna onomatope yang muncul dalam *Manga "Himouto! Umaru-chan"* karya Sankaku Head.

Penelitian relevan yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Stefhany Indra Jaya (2023) dari program studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada yang berjudul "Analisis Makna Dan Penggunaan Onomatope Dalam *Manga Spy X Family* Karya Tatsuya Endou". Hasil penelitian ini mengungkapkan adanya lima jenis onomatope dalam *manga Spy x Family*, dengan total 128 kata yang terbagi dalam kelompok *giongo*, *giseigo*, *giyougo*, *gitaigo*, dan *gijougo*. *Giongo* sebagai tiruan bunyi dari benda mati sebanyak 81 kata, *giseigo* sebagai tiruan bunyi dari makhluk hidup sebanyak 8 kata, *giyougo* menyatakan keadaan atau tingkah laku makhluk hidup sebanyak 8 kata, *gitaigo* menyatakan keadaan benda mati sebanyak 6 kata, dan *gijougo* menyatakan keadaan hati atau perasaan manusia sebanyak 25 kata. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode simak, kumpulkan, analisis, dan menghasilkan hasil data akhir. Penelitian ini memanfaatkan *Manga Spy x Family volume 1 Chapter 1-5* sebagai sumber data, dengan peneliti menyimak isi data,

mengumpulkan onomatope, dan menganalisisnya. Kesamaan antara penelitian Stefhany Indra Jaya (2023) dan penelitian yang penulis lakukan terletak pada fokus keduanya yang membahas analisis makna onomatope pada *manga* tertentu. Meskipun demikian, perbedaan mendasar terletak pada sumber data yang digunakan. Penelitian yang dilakukan Stefhany Indra Jaya (2023) menggunakan objek penelitian *Manga Spy x Family Volume 1 Chapter 1-5*, penelitian penulis difokuskan pada analisis makna onomatope yang muncul dalam *Manga "Himouto! Umaru-chan"* karya Sankaku Head.

### 1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini dapat teridentifikasi sebagai berikut :

1. Belum adanya kajian secara khusus yang membahas tentang tiruan bunyi atau onomatope di Universitas Darma Persada.
2. Adanya keterbatasan dalam pemahaman dan penerapan jenis-jenis onomatope dalam bahasa Jepang dalam konteks pengajaran, serta bagaimana cara memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap klasifikasi dan penggunaan onomatope.
3. Belum ada penelitian yang secara khusus membahas makna onomatope yang digunakan dalam *manga "Himouto! Umaru-chan"* dalam konteks Bahasa Jepang maupun dalam literatur *manga*.

### 1.4 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan supaya penelitian berjalan terarah dan tidak melebar, agar nantinya tujuan dari penelitian ini dapat tercapai. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka penulis hanya akan berfokus terhadap makna dan fungsi onomatope dalam bahasa Jepang, khususnya dalam konteks *Manga "Himouto! Umaru-chan"* karya Sankaku Head *volume 1 chapter 1* sampai dengan *chapter 5*. Pembatasan masalah ini mencakup analisis jenis-jenis onomatope, seperti *Giseigo*, *Giongo*, *Gitaigo*, *Giyougo*, dan *Gijougo*, dengan penekanan pada aspek linguistik dan visual dalam medium *manga*. Selain itu,

penelitian ini tidak memasukkan analisis mendalam terhadap proses kreatif penerjemahan onomatope ke dalam Bahasa Indonesia, melainkan difokuskan pada potensi kesulitan yang mungkin dihadapi pembaca dalam memahami nuansa yang dihadirkan oleh pengarang. Pemilihan *Manga* "Himouto! Umaru-chan" dianggap representatif untuk mencerminkan dampak onomatope dalam karya *manga* dengan *genre comedy*, dan *slice of life* yang umumnya populer di Indonesia.

### **1.5 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat ditemukan bahwa pokok masalah dari penelitian ini adalah penggunaan kata yang bernilai onomatope dalam *Manga* Himouto! Umaru Chan karya Sankaku Head. Berdasarkan pokok masalah itu dapat diidentifikasi beberapa rumusan masalah berikut ini:

1. Bagaimana bentuk onomatope yang terdapat pada *Manga* Himouto! Umaru Chan karya Sankaku Head?
2. Apa makna onomatope yang terdapat dalam *Manga* Himouto! Umaru Chan karya Sankaku Head?
3. Bagaimana fungsi penggunaan onomatope bahasa Jepang yang terdapat dalam *Manga* Himouto! Umaru Chan karya Sankaku Head?

### **1.6 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bentuk onomatope yang terdapat pada *Manga* Himouto Umaru Chan karya Sankaku Head
2. Untuk mengetahui makna onomatope yang terdapat pada *Manga* Himouto! Umaru Chan karya Sankaku Head
3. Untuk mengetahui fungsi penggunaan onomatope bahasa Jepang yang terdapat pada *Manga* Himouto! Umaru Chan karya Sankaku Head

## 1.7 Landasan Teori

### 1.7.1 Semantik

Menurut Kushartanti (2005:114) sebagaimana dikutip oleh Setyowati (2013:7), semantik adalah disiplin linguistik yang fokus memahami makna tanda bahasa. Makna tanda bahasa diartikan sebagai hubungan yang ada antara konsep yang direpresentasikan oleh tanda bahasa. Pemahaman ini juga diperkuat oleh pandangan Sutedi (2008:111) yang disampaikan oleh Herliastuti (2011:4), yang menyatakan bahwa semantik atau 意味論 (*imiron*) merupakan salah satu cabang dari linguistik “言語学” (*gengogaku*) yang secara khusus mengeksplorasi tentang makna. Oleh karena itu, dari konsep semantik yang dijelaskan oleh kedua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa semantik adalah bagian dari studi linguistik yang terfokus pada penyelidikan makna atau arti dalam konteks tanda bahasa.

### 1.7.2 Onomatope

Onomatope atau tiruan bunyi merujuk pada kata-kata yang mencerminkan aspek-aspek kenyataan tertentu, sesuai dengan penjelasan oleh Sudaryanto (1989:113). Lebih lanjut, onomatope dapat diartikan sebagai penggunaan kata-kata untuk memberikan nama pada objek atau situasi berdasarkan suara atau kesan yang dihasilkannya. Secara umum, Assaneo (2011) mengindikasikan bahwa onomatope adalah suatu teori yang bertujuan menirukan suara yang dihasilkan atau dikeluarkan oleh orang, hewan, fenomena alam, mesin, dan peralatan.

### 1.7.3 Manga

*Manga* merupakan jenis komik yang berasal dari Jepang atau dibuat oleh orang Jepang, menggunakan bahasa Jepang, dan mengikuti gaya yang berkembang di Jepang pada akhir abad kesembilan belas, sebagaimana diungkapkan oleh Gravett (2004:8). Seiring dengan sejarahnya, *manga* menjadi terkenal pasca Perang Dunia II pada tahun 1945, ketika Jepang mengalami depresi besar akibat dampak perang. Pada periode sulit ini, pemerintah Jepang berupaya untuk mengatasi dampak buruk dengan membangkitkan *semangat* bangsa dan membangun citra positif melalui serangkaian kebijakan ekonomi. Salah satu strategi yang diterapkan adalah melalui diplomasi budaya, dengan *manga* dijadikan sebagai sarana untuk memfasilitasi usaha dalam negeri, seperti yang dijelaskan oleh Erwindo (2018).



## 1.8 Metode Penelitian

Untuk pembahasan masalah yang diajukan, diperlukan data bahasa yang relevan yang diperoleh melalui penelitian terhadap obyek yang menjadi fokus. Proses penelitian ini akan dilakukan melalui tiga tahapan strategis, yaitu mengumpulkan atau menyediakan data, menganalisis data, dan menyajikan hasil analisis data. Sudaryanto (1982) yang dikutip oleh Mahsun (2005: 76) menegaskan bahwa dalam penelitian kualitatif, data dihimpun dari berbagai sumber dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data. Selain itu, proses pengumpulan data dilakukan secara berkesinambungan hingga data dianggap sudah mencukupi. Hasil dari pengamatan yang terus-menerus ini mengakibatkan variasi data yang tinggi. Mengingat mayoritas data bersifat kualitatif, maka seringkali sulit untuk menemukan pola yang jelas untuk teknik analisis data yang digunakan, dan inilah yang menyebabkan kesulitan dalam melakukan analisis (Mahsun 2013: 243).

Dalam konteks penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bervariasi. Proses pengumpulan data dilakukan secara terus-menerus sampai mencapai tingkat kecukupan yang diinginkan. Hal ini dapat mengakibatkan tingginya variasi data, terutama karena data yang diperoleh bersifat kualitatif. Sebagaimana diungkapkan oleh Mahsun (2013: 243), ketidakjelasan pola pada data kualitatif ini menjadikan penggunaan teknik analisis data menjadi sebuah tantangan. Seringkali, peneliti menghadapi kesulitan dalam merumuskan suatu pola atau tren karena sifat data yang kompleks dan tidak terstruktur. Oleh karena itu, peneliti perlu menyusun strategi analisis yang sesuai dengan konteks data kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena yang diteliti.

Metode deskripsi yang digunakan melibatkan pembacaan menyeluruh pada *volume* pertama *Manga "Himouto! Umaru-chan," Chapter 1-5* dengan fokus pada pengidentifikasi *giongo*, *gitaigo*, *giseigo*, *giyougo*, dan *gijougo* dalam setiap adegannya. Data yang terkumpul kemudian dikelompokkan berdasarkan klasifikasinya, dan selanjutnya, akan dilakukan analisis makna dari setiap onomatope yang terdapat dalam *manga* tersebut.

Proses penelitian ini ditulis melalui tiga tahapan sebagai berikut:

### 1. Tahap Penyediaan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan menggunakan metode simak dengan menerapkan teknik catat. Sesuai dengan Mahsun (2017: 91), metode pengumpulan data ini disebut sebagai metode simak karena proses memperoleh data dilakukan melalui kegiatan menyimak atau menyadap penggunaan suatu bahasa.

Data yang diperoleh berasal dari *Manga Himouto! Umaru Chan* karya Sankaku Head. Pada tahap ini, penulis akan mencari kata onomatope yang terdapat dalam *manga* tersebut dan mencatat sebanyak mungkin kata tersebut.

### 2. Tahap Analisis Data

Dikarenakan jumlah data yang diperoleh yang cukup banyak, maka diperlukan pencatatan dengan cermat dan rinci. Setelah tahap pencatatan, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data melalui proses reduksi data. Reduksi data dalam konteks ini mengacu pada rangkuman, pemilihan aspek-aspek krusial, dan fokus pada elemen-elemen yang signifikan. Tujuannya adalah untuk mencari tema dan pola yang muncul dari data tersebut. Dengan melakukan reduksi data, informasi yang tersaji akan lebih terfokus, memberikan gambaran yang lebih jelas. Selain itu, hal ini mempermudah penulis untuk melanjutkan pengumpulan data berikutnya atau menemukan informasi yang dibutuhkan, jika diperlukan (Mahsun 2013: 247). Pada tahap ini, penulis akan mengelompokkan kata yang memiliki makna pertemanan yang telah dicatat. selanjutnya kata tersebut akan dicari makna dan penggunaannya.

### 3. Tahap Penyajian Hasil Analisis Data

Hasil analisis dapat diungkapkan melalui dua pendekatan, yakni pendekatan dengan menggunakan bahasa sehari-hari (informal) dan pendekatan dengan memanfaatkan simbol-simbol atau tanda-tanda (formal). Sudaryanto (1993) sebagaimana dikutip oleh Mahsun (2005: 123). Dalam penelitian ini, hasil analisis data akan dipresentasikan melalui pendekatan informal. Pada tahap ini, data yang telah dianalisis, terutama terkait dengan onomatope, akan disampaikan dengan menggunakan bahasa sehari-hari.

## **1.9 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini adalah sebagai berikut :

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan kepada penulis dan juga para pembaca mengenai definisi, makna, dan penggunaan yang tepat terhadap onomatope pada *Manga* Himouto! Umaru Chan karya Sankaku Head dan juga khususnya kepada mahasiswa Program studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada agar semakin mengetahui lebih lanjut terhadap pengertian dan makna onomatope yang terdapat pada *manga*.

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk bahan penelitian lain yang serupa dalam bidang linguistik agar kedepannya semakin banyak penelitian mengenai makna onomatope yang terdapat pada *manga*.

## **1.10 Sistematika Penulisan Skripsi**

Penelitian terdiri dari empat bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Bab ini merupakan bab pertama yang di dalamnya terdapat bagian yang memuat Latar Belakang, Penelitian yang Relevan, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Landasan Teori, Jenis dan Metode Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini merupakan bab kedua yang di dalamnya terdapat bagian kajian pustaka yang memuat pemaparan teori yang relevan terkait dengan landasan teori mengenai definisi, jenis-jenis, makna dan penggunaan onomatope dalam bahasa Jepang.

Bab III : Pembahasan

Bab ini merupakan bab ketiga yang di dalamnya terdapat bagian pemaparan hasil analisis data berdasarkan data yang ditemukan dari sumber data yaitu pembahasan mendalam mengenai jenis-jenis, makna leksikal dan non-leksikal berdasarkan terjemahan onomatope, fungsi

dan penggunaan onomatope yang terdapat pada *Manga Himouto!*  
Umaru Chan *volume 1 Chapter 1-5*.

#### Bab IV : Simpulan

Bab ini merupakan bab keempat yang di dalamnya terdiri dari kesimpulan dari data hasil analisis.

