

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah alat komunikasi untuk menyampaikan suatu ide, pikiran, hasrat dan keinginan (Sutedi, 2003: 2). Bahasa merupakan aspek terpenting dalam kehidupan manusia, karena dengan bahasa manusia melakukan komunikasi guna menjalani hidup. Di dunia ini terdapat ribuan bahasa, dan setiap bahasa mempunyai sistemnya sendiri-sendiri yang disebut tata bahasa. Dalam tata bahasa, terdapat berbagai istilah gramatis, yang salahsatunya adalah onomatope.

Onomatope merupakan kelompok kata yang menirukan suatu bunyi atau suara, sikap atau perilaku, serta situasi atau kondisi dari makhluk hidup atau benda mati. Penggunaan onomatope tidak lain yaitu untuk menyatakan suatu makna secara spesifik agar dapat dipahami dengan lebih jelas. Secara sadar maupun tidak sadar, onomatope sangat sering digunakan dalam percakapan sehari-hari masyarakat. Contoh onomatope dalam Bahasa Indonesia yaitu suara ayam, suara kucing, suara tertawa, suara menangis dan tiruan bunyi lainnya. Dalam bahasa Indonesia arti onomatope tidak terlalu luas, yaitu bahasa yang lambangnya berasal dari bunyi benda yang diwakilinya (Chaer, 2012:46).

Onomatope sangat erat kaitannya dengan keseharian masyarakat Jepang, karena dalam bahasa Jepang terdapat banyak sekali onomatope dan secara intensif digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Hal teebut menjadikan onomatope merupakan suatu hal yang unik dan menarik dalam pembelajaran bahasa Jepang, seperti pendapat yang dikemukakan oleh Fukada (2003:8) sebagai berikut: “Onomatopoeia - the use of words whose meaning- is the one of the most enjoyable and fascinating of the Japanese language” yang artinya adalah onomatope (penggunaan kata-kata yang memiliki

makna) merupakan salah satu bentuk yang paling menyenangkan dan menarik dalam bahasa Jepang.

Menurut Kobayashi (1933: 1-47) onomatope terbentuk dari simbol bahasa yang mempunyai latar belakang perasaan hati, indera, kebiasaan, dan angan serta simbol bahasa yang tidak memiliki latar belakang namun dikenal sebagai tanda.

Dalam bahasa Jepang, onomatope secara umum dibagi menjadi dua yaitu *giongo* dan *gitaigo*. *Giongo* merupakan kata-kata yang menyatakan suara makhluk hidup atau bunyi yang keluar dari benda mati (Yoshio, 1989: 302). Asano (dalam Pannipaa, 2003:

1) membagi *Giongo* terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu *giongo* dan *giseigo*.

1. *Giongo* yaitu kata yang menyatakan tiruan bunyi benda mati Contoh:

(1) 鐘がゴーンと鳴る。

Kane ga goon to naru.

“Lonceng berbunyi gong”

(<https://aedit-online.eu>)

2. *Giseigo* yaitu kata yang menyatakan tiruan suara makhluk hidup. Contoh:

(2) 犬がワンワンと吠えている。

Inu ga wanwan to hoete iru.

“Anjing sedang menyalak gukuk”

(Akutsu, 1994: 77)

Berdasarkan contoh di atas, dapat diketahui bahwa *giongo* menunjukkan tiruan bunyi suatu benda mati, sedangkan *giseigo* menunjukkan tiruan suara makhluk hidup, meskipun *giongo* terkadang sering disebut *giseigo*, dan *giseigo* terkadang disebut pula *giongo*.

Gitaigo menurut Tadasu (1989:73-74) merupakan kata yang menyatakan suatu keadaan atau kegiatan makhluk hidup atau benda mati dengan menggunakan bunyi secara simbolis. Selanjutnya Tadasu mengatakan, *gitaigo* merupakan kata-kata yang secara tidak langsung menggambarkan suatu keadaan fenomena yang tidak

berhubungan langsung dengan bunyi. *Gitaigo* jumlahnya sangat banyak, mencapai 2/3 sampai 3/4 dari keseluruhan onomatope (Akimoto, 2001:138). Dari banyaknya jumlah, tingginya frekuensi penggunaan dan kuatnya pembentukan kata, *gitaigo* memiliki keistimewaan tersendiri dibanding dengan *giongo*. Iguchi (2001:26) berpendapat bahwa kata yang melukiskan kondisi psikologi, tingkah laku, dan sikap manusia masuk dalam bagian *gitaigo*. Asano (dalam Pannippa, 2003: 1) mengatakan bahwa *Gitaigo* diklasifikasikan menjadi tiga kelompok, yaitu *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*.

1. *Gitaigo* ialah kata yang menyatakan keadaan benda mati.

Contoh:

(3) ダイヤモンドがキラキラ光っている。

Daiyamondo ga kirakira hikatte iru.

“Intan **berkilau-kilauan**”

(Akutsu, 1994: 77)

2. *Giyougo* ialah kata yang menyatakan keadaan (keadaan tingkah laku) makhluk hidup.

Contoh:

(4) 人が多いので、のろのろ歩いた。

Hito ga ooi node, noronoro aruita.

“Berjalan **secara perlahan** karena banyak orang”

(Akutsu, 1994: 64)

3. *Gijougo* ialah kata yang seolah-olah menyatakan keadaan hati (perasaan) manusia.

Contoh:

(5) 美しい音楽を聞き、うっとりする。

Utsukushii ongaku wo kiki, uttori suru.

“Mendengar musik yang indah, saya merasa **tersentuh**”

(<https://aeduct-online.eu>)

Berdasarkan contoh di atas, dapat diketahui bahwa *gitaigo* merupakan istilah kata yang menyatakan keadaan suatu benda mati, sedangkan *giyougo*, yaitu merupakan

istilah kata yang menyatakan keadaan atau tingkah laku makhluk hidup. Adapun *gijougo*, seperti yang dikatakan Iguchi (2001: 26) merupakan istilah kata yang menyatakan suatu perasaan atau keadaan psikologi manusia.

Penelitian mengenai *giongo* dan *gitaigo* telah banyak dilakukan oleh pembelajar bahasa Jepang, namun jarang yang secara khusus meneliti mengenai *gijougo* sedangkan onomatope jenis ini cukup sering muncul dalam bahasa lisan maupun tulisan. Pengetahuan mengenai onomatope yang berkaitan dengan keadaan psikologis manusia (*gijougo*) merupakan salah satu bagian yang perlu dikuasai.

Pembelajar yang tidak memiliki kultur menggunakan onomatope secara aktif dalam percakapan sehari-hari, seringkali merasa bingung dalam mempelajari onomatope bahasa Jepang yang jenisnya sangat beragam. Kindaichi (1978) bahkan mengatakan bahwa satu onomatope terkadang termasuk ke dalam dua atau lebih jenis onomatope. Misalnya kata *dondon* yang terdapat pada kalimat berikut:

1. 太鼓をどンドン叩く。
Taiko wo dondon tatau.
 “Menabuh genderang gendang”
 (<https://pj.ninjal.ac.jp/archives/onomatope>)
2. 日本語がどンドン上手になる。
Nihongo ga dondon jouzu ni naru.
 “Bahasa Jepangnya secara pasti menjadi pandai”
 (<https://pj.ninjal.ac.jp/archives/onomatope>)

Pada kalimat (1) kata *dondon* termasuk ke dalam onomatope jenis *giongo*, karena kata *dondon* pada kalimat tersebut menyatakan suara benda gendang, sedangkan pada kalimat (2) kata *dondon* termasuk ke dalam onomatope jenis *gitaigo* karena kata *dondon* pada kalimat tersebut memiliki makna menyatakan suatu keadaan.

Berdasarkan contoh-contoh di atas, dapat diketahui bahwa memahami makna yang terkandung dalam suatu onomatope merupakan hal yang cukup sulit. Dengan memahami makna suatu onomatope secara mendalam, maka akan memudahkan para

pembelajar untuk menggunakan tiruan bunyi secara tepat dalam bahasa lisan maupun tulisan. Oleh sebab itu, penulis bermaksud secara khusus meneliti tentang onomatope jenis *gijougo* dengan judul “Makna *Gijougo* dalam Manga *Last Game* Karya Amano Shinobu”. Adapun alasan penulis memilih *Manga Last Game* pada penelitian ini karena selain alur ceritanya yang menarik, dalam *manga* ini banyak terdapat pula kata yang mengandung *gijougo*.

1.2 Identifikasi Masalah

Gitaigo adalah kata yang menyatakan sesuatu yang tidak berbunyi tetapi secara simbolis berbunyi. Menurut Kindaichi Haruhiko (1990: 8-9) *gitaigo* terbagi menjadi tiga bagian yaitu *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*. Karena *gitaigo* memiliki jumlah kata yang banyak, maka penulis secara khusus meneliti mengenai *gijougo*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, untuk mencegah meluasnya permasalahan yang ada dan agar lebih terarah serta memberikan ruang lingkup yang jelas dalam penelitian ini, maka perlu adanya pembatasan masalah. Penulis membatasi penelitian ini pada kata yang termasuk dalam *gijougo* yang berada di luar balon percakapan (kolom percakapan atau kalimat dalam sebuah komik). Dipilihnya *gijougo* yang ada di luar balon percakapan karena data yang melimpah. Penelitian ini membatasi bahasan pada bentuk *gijougo* pada tiga volume awal dalam *manga Last Game*.

1.4 Perumusan Masalah

Menurut pembatasan masalah yang telah disebutkan, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kecenderungan penggunaan *gijougo* pada *manga Last Game* karya Amano Shinobu?
2. Bagaimanakah makna yang terkandung dalam *gijougo* pada *manga Last Game* karya Amano Shinobu?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kecenderungan penggunaan *gijougo* yang terdapat dalam *manga Last Game* karya Amano Shinobu.
2. Untuk mengetahui makna yang terkandung dalam *gijougo* pada *manga Last Game* karya Amano Shinobu.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kajian linguistik yang berkaitan dalam onomatope bahasa Jepang khususnya mengenai *gijougo*. Diharapkan pula bisa menjadi referensi untuk memperkaya dan menambah wawasan mengenai onomatope bahasa Jepang khususnya *gijougo*.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembelajar bahasa Jepang dan dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran bagi pelajar dalam bidang onomatope khususnya *gijougo*.

1.7 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Djajasudarma, metode kualitatif menekankan kualitas sesuai dengan pemahaman deskriptif dan alamiah itu sendiri (2006:14). Penulis menerapkan metode ini dengan cara mendeskripsikan data apa adanya dan dianalisis menggunakan analisis kualitatif.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari *manga Last Game* karya Amano Shinobu. Objek penelitian yang digunakan adalah kata-kata yang ada pada sumber data yang termasuk ke dalam onomatope jenis *gijougo*.

Teknik mengumpulkan data menggunakan teknik pustaka, simak, catat dan analisis, yaitu sebagai berikut:

1. Mencatat kata-kata yang mengandung onomatope jenis *gijougo* yang terdapat di dalam *manga Last Game*.
2. Kata-kata yang mengandung *gijougo* yang sudah dicatat kemudian dikelompokkan berdasarkan jenis-jenis *gijougo*.
3. Data tersebut akan dianalisis maknanya berdasarkan jenis-jenisnya.
4. Hasil analisis tersebut akan disimpulkan pada bab kesimpulan.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

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

Bab II, Bab ini berisi hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan objek penelitian, sedangkan pada landasan teori peneliti menguraikan teori tentang makna, semantik, dan teori onomatope khususnya mengenai *gijougo*.

Bab III, Bab ini merupakan analisis data dan hasil analisis.