

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang semakin banyak dipelajari di Indonesia. Menurut Setiana (2005: 65), Jepang adalah salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di Indonesia, yang didukung dengan penjelasan Puspitasari (2015: 1), yaitu Indonesia menempati peringkat kedua sebagai negara dengan pembelajar bahasa Jepang terbanyak. Jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia hampir mencapai 900.000 pembelajar dan berada satu peringkat di bawah Cina dengan sekitar 1 juta pembelajar bahasa Jepang. Namun menjadi pembelajar bahasa Jepang bukanlah satu hal yang mudah. Sutedi (2003:112) menjelaskan bahwa pembelajar bahasa Jepang harus mempelajari banyak hal dalam bahasa Jepang, salah satu diantaranya adalah pemahaman kosakata dalam bahasa Jepang. Dalam pembelajaran bahasa asing, pembelajar tidak hanya ingin mengetahui penggunaan bahasa secara teoritis saja, tapi juga ingin memahami bagaimana perasaan kita saat berkomunikasi dengan penutur asli bahasa tersebut. Hal tersebut bisa menambah kepercayaan diri dan menjadikan kita lebih berkembang dalam menggunakan bahasa Jepang sebagai bahasa asing yang telah dipelajari. Salah satu hal pendukung dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang adalah onomatope, sesuai dengan yang dijelaskan oleh Maki dan Yuuko (2007 : 3), yaitu jika kita bisa mengerti makna perasaan yang ditunjukkan oleh onomatope atau mimesis, bahasa

Jepang yang kita gunakan akan terasa lebih hidup dan menjadi bahasa Jepang yang natural.

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004: 115) onomatope adalah kata-kata yang dinyatakan dengan bunyi bahasa seperti suara tangisan, tertawa, suara hewan, ataupun bunyi yang keluar dari benda. Haruhiko (dalam Maula, 2010: 17) membagi onomatope bahasa Jepang menjadi sebagai berikut:

1. *Giongo* (menggambarkan bunyi yang keluar) dibagi menjadi:
 - a. *Giseigo*, menyatakan suara dari makhluk hidup. Seperti *wanwan* yang menunjukkan suara anjing, *nyaa nyaa* yang menunjukkan suara kucing, dan lain-lain.
 - b. *Giongo*, menyatakan bunyi dari benda mati. Seperti *pinpon* yang menunjukkan suara bel, *riin* yang menunjukkan suara telepon atau jam, dan lain-lain.
2. *Gitaigo* (menggambarkan keadaan suatu benda yang tidak mengeluarkan bunyi) dibagi menjadi 3, yaitu:
 - a. *Gitaigo*, menggambarkan keadaan benda mati. Seperti *kirakira*, *pikapika*, *gatagata*, *zarazara*, dan lain-lain.
 - b. *Giyougo*, menggambarkan tingkah laku makhluk hidup. Seperti *jitto*, *perapera*, *gussuri*, *satto*, dan lain-lain.
 - c. *Gijougo*, menyatakan perasaan (hati) manusia. Seperti *iraira*, *wakuwaku*, *hotto*, *ukiuki*, dan lain-lain.

Penggunaan onomatope untuk menyatakan bunyi ataupun suara, tidak hanya dalam percakapan lisan, onomatope pun digunakan dalam media seperti koran,

majalah, novel dan terutama manga. Diperkuat dengan penjelasan Jude (2017: 35-36) menjelaskan bahwa kualitas dari sebuah novel bisa lebih dirasakan jika dikombinasikan dengan gambar dan tulisan yang salah satunya adalah onomatope. Selanjutnya, Ciptohartono (2013: 1) menjelaskan mengenai pentingnya penguasaan onomatope dalam bahasa Jepang, yaitu sebuah efek suara dan emosi ditunjukkan oleh tiruan bunyi dalam manga yang berisi gambar-gambar, dan penggunaannya dianggap penting untuk memberikan kesan untuk lebih memahami keadaan di mana penutur mengungkapkan suatu hal berdasarkan pola pikir dan keadaannya. Onomatope dalam bahasa Jepang membantu kita lebih memahami bahasa Jepang secara emosional, juga untuk mengungkapkan bahasa Jepang dengan lebih natural, atau untuk memahami emosi yang terdapat dalam karya tulis seperti koran, *manga*, dan sebagainya.

Namun, sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Uosaki (2015: 329) bahwa mempelajari onomatope bahasa Jepang merupakan hal yang cukup sulit dan merupakan tantangan besar bagi pembelajar bahasa Jepang untuk hidup di Jepang. Berdasarkan hasil kuesioner penelitian tersebut, hanya 9% mahasiswa internasional yang tidak kesulitan dalam mempelajari onomatope bahasa Jepang.

Beberapa faktor kesulitan dalam mempelajari onomatope dijelaskan oleh Flyxe, dan Inose (dalam Uosaki, 2015: 330), dan Okumura (2007: 3), yaitu (1) onomatope sulit didefinisikan, terutama *gitaigo* yang memiliki hubungan dalam menunjukkan perasaan, (2) onomatope sulit diterjemahkan, karena cara menunjukkan keadaan yang berbeda sesuai bahasa yang digunakan, (3) *giongo* dan *gitaigo* memiliki arti yang menunjukkan perasaan yang sulit untuk dipahami, dan

(4) onomatope merupakan kata keterangan yang menunjukkan kegiatan dalam bahasa Jepang. Hal ini bukanlah hal yang baru, karena sesuai dengan penjelasan Renariah (2004: 1), bahwa dalam mempelajari bahasa asing, adalah hal yang wajar jika menemukan kesulitan, dan kesulitan-kesulitan tersebut biasanya mencakup tata bahasa, ucapan, kosa kata, dan lain-lain.

Walaupun sulit untuk dipelajari, seiring dengan perkembangan zaman, saat ini sudah banyak berbagai media untuk mempermudah mempelajari bahasa Jepang. Sesuai dengan penjelasan Ramadhan (2016: 1), bahwa penggunaan media pembelajaran dinilai sangat penting, khususnya dalam mempelajari bahasa asing. Salah satunya adalah media komik *online* XOY webtoon, yang saat ini bisa di akses secara gratis dalam bahasa Jepang. Dalam aplikasi XOY ini, komik-komik karya penulis dari berbagai negara, telah diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang, komik Indonesia pun termasuk salah satunya. Komik Indonesia yang diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang dalam aplikasi XOY ada tiga, yaitu komik Terlalu Tampan (*Ikemen Sugite ~Nayameru Otoko No Nichijyou~*), *My Pre-Wedding*, dan *Sweet Escape*. Media komik yang semakin populer ini bisa menjadi sebuah media bagi pembelajar bahasa untuk mempelajari tata bahasa, kosakata bahasa Jepang, bahkan bisa juga menggambarkan keadaan apa yang ditunjukkan oleh kata-kata tersebut, karena dalam karya sastra seperti komik, novel, dan sebagainya, kehidupan nyata dari seorang penutur bisa tergambarkan.

Namun tidak hanya kosakata, onomatope bahasa Jepang pun banyak kita temukan komik online tersebut. Terutama dalam Webtoon *Ikemen Sugite ~Nayameru Otoko No Nichijyou~*, onomatope banyak digunakan karena cerita yang

disajikan dalam webtoon merupakan gambaran keseharian seorang penutur. Menurut Ciptohartono (2008: 1) onomatope dalam *manga* yang memuat gambar bisa dibuat seolah-olah memiliki kesan hidup, yaitu dengan tiruan bunyi dan tindakan untuk menimbulkan efek suara dan emosi agar dapat membangun imajinasi pembacanya.

Oleh karena itu, dengan latar belakang tersebut di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penggunaan Onomatope Bahasa Jepang dalam 15 *Chapter* Webtoon *Ikemen Sugite ~Nayameru Otoko No Nichijyou~* yang akan dianalisis menggunakan kajian pragmatik, khususnya dengan konteks situasi.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dzikrullah (2012) menggunakan objek berupa *giongo* dalam komik *Kaichou wa Meido-sama!* yang dianalisis secara gramatikal. Penelitian mengenai onomatope pun telah dilakukan oleh Nuraeni (2016) dengan membandingkan antara onomatope bahasa Jepang dan bahasa Sunda dengan kajian kontrastif.

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Rumusan dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana klasifikasi onomatope bahasa Jepang yang terdapat dalam 15 *Chapter* Webtoon *Ikemen Sugite ~Nayameru Otoko No Nichijyou~*?

2. Bagaimana penggunaan onomatope bahasa Jepang yang terdapat dalam 15 *Chapter* Webtoon *Ikemen Sugite ~Nayameru Otoko No Nichijyou~*?

1.2.2 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya menganalisis onomatope bahasa Jepang yang terdapat pada 15 *chapter* Webtoon *Ikemen Sugite ~Nayameru Otoko No Nichijyou~* yang dipilih secara random dari 100 *chapter*. Pemilihan 15 *chapter*, dikarenakan onomatope yang terdapat dalam webtoon banyak ditemui dalam 25 *chapter* pertama, tapi dengan cukup banyak frekuensi pengulangan. Tetapi, walaupun pada *chapter* selanjutnya onomatope hanya ditemui dengan jumlah yang tidak terlalu banyak, *jenis onomatopenya* lebih bervariasi dibanding 25 *chapter* pertama. Maka dari itulah dipilih 15 *chapter* webtoon secara random untuk mendapatkan *jenis onomatope yang bervariasi*.

Dalam penelitian ini digunakan kajian pragmatik yang didalamnya terdapat konteks situasi, lawan bicara, *setting*, dan lain-lain. Namun, penulis hanya melakukan analisis onomatope yang ditinjau dari segi konteks situasi dalam kajian pragmatik.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Memahami klasifikasi onomatope bahasa Jepang yang terdapat dalam 15 *Chapter* Webtoon *Ikemen Sugite ~Nayameru Otoko No Nichijyou~*.
2. Memahami penggunaan onomatope bahasa Jepang yang terdapat dalam 15 *Chapter* Webtoon *Ikemen Sugite ~Nayameru Otoko No Nichijyou~*.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi berdasarkan:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penulis berharap penelitian ini diharapkan bisa menjadi pembelajaran tentang penggunaan onomatope bahasa Jepang.
 - b. Juga dapat digunakan sebagai referensi bahan ajar untuk menunjang perkuliahan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Dalam segi praktis, penulis berharap penelitian ini dapat membantu pembelajar bahasa Jepang menjadi lebih mudah berbicara bahasa Jepang yang natural dengan menggunakan onomatope dan memahami konteks penggunaannya.

- b. Penulis juga berharap penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian serupa.

1.4 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori mengenai pragmatik, konteks, *goi*, onomatope, dan webtoon.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai metode penelitian, objek penelitian, waktu penelitian, teknik penelitian, dan teknik pengolahan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan hasil dari penganalisisan klasifikasi onomatope berdasarkan frekuensi dan jenis, serta penggunaan onomatope berdasarkan jenis, karakteristik, makna, dan situasinya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan dan saran yang diberikan penulis berdasarkan data dari hasil penelitian yang telah dilakukan.