

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Onomatope adalah kata-kata yang mengandung bunyi bahasa atau disebut juga sebagai imitasi bunyi, seperti suara hewan, suara manusia yang tertawa atau menangis, dan berbagai bunyi yang ada di sekitar kita (Aibonotika & Rahayu 2013). Sementara itu, Chaer (dalam Damayanti, Putu 2023) mengemukakan bahwa onomatope adalah nama dalam bahasa Indonesia untuk suatu kata yang dibuat dengan meniru suara. Namun, kata-kata dalam bahasa Jepang yang disebut onomatope menggambarkan kedua hal yaitu situasi dan bunyi.

Dalam bahasa Jepang Ono (2016) menjelaskan bahwa Onomatope adalah sebuah kata yang disebut dengan kata yang mewakilkan bunyi yang berasal dari benda mati (*giongo*), kata-kata yang menunjukkan suara binatang dan manusia (*giseigo*), kata-kata yang menggambarkan keadaan benda mati (*gitaigo*).

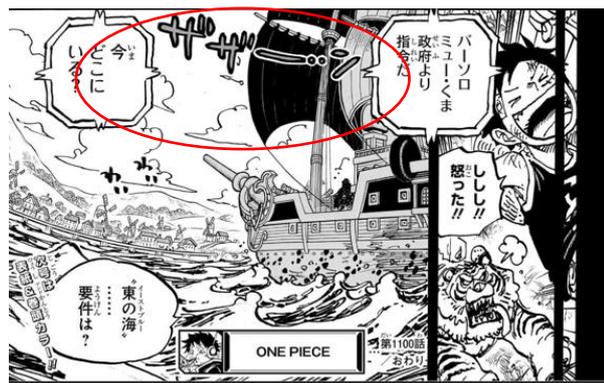
Dalam bahasa Jepang, onomatope ditulis menggunakan huruf katakana オノマトペ, yang diartikan sebagai kata yang melambangkan keadaan, gerakan, dan suasana hati seseorang selain bunyi atau suara makhluk hidup seperti hewan dan manusia, serta bunyi yang dihasilkan benda mati dan fenomena alam (Tamori dalam Ali, 2023).

Penggunaan onomatope sangat sering digunakan oleh manusia dalam percakapan sehari-hari secara sadar maupun tidak sadar. Sebagai contohnya dalam

kalimat “kucing itu mengeong dengan keras” mengeong merupakan salah satu onomatope yang mewakili suara yang berasal dari kucing.

Negara yang terkenal akan penggunaan onomatope yang sangat sering tidak lain adalah Jepang. Ada sekitar 400 hingga 700 kata onomatope yang digunakan orang Jepang dalam kehidupan sehari-hari (Rdj, Yulia, dan Yani 2018). Onomatope digunakan baik dalam lisan seperti yang biasa digunakan dalam percakapan sehari-hari dan juga tulisan seperti yang ditemukan dalam karya tulis meliputi komik, dongeng, dan surat kabar.

Berikut contoh onomatope yang digunakan dalam manga.



Gambar 1. 1 Contoh Onomatope Dengan Bentuk Pemanjangan + Penasalan  
(*Shounen Jump* 2024 nen 1 gou page 119)

Pada gambar 1.1 terdapat onomatope ザザーン yang menggambarkan bunyi dari salah satu kapal muncul. Menurut Akimoto (2002) bahwa bentuk onomatope dapat diklasifikasikan menjadi bentuk pemanjangan dan ada juga bentuk penasalan. Namun di contoh gambar 1.1 terdapat onomatope yang mempunyai dua klasifikasi sekaligus yaitu pemanjangan dan penasalan, lalu onomatope pada gambar 1.1 tersebut di dalam Ono (2016) tidak ditemukan jenis dan makna yang terkandung dari onomatope ザザーン tersebut.

Sebelumnya penelitian tentang onomatope ini telah banyak dilakukan oleh para peneliti-peneliti lain, seperti penelitian yang dilakukan oleh Rdj, Yulia, dan Yani (2018) yang meneliti jenis, bentuk dan makna onomatope pada manga. Lalu pada penelitiannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan onomatope dapat dilihat dari jenis dan bentuknya. Setiap jenis dan bentuk memiliki karakteristik tersendiri yang dapat mempengaruhi makna yang terkandung di dalamnya.

Selanjutnya penelitian mengenai onomatope pada manga dilakukan oleh Utami (2018) yang menganalisis bentuk dan makna onomatope menjelaskan bahwa ada onomatope yang memiliki bunyi atau bentuk yang sama tetapi memiliki makna yang berbeda begitu juga sebaliknya bahwa terdapat onomatope yang memiliki makna yang sama namun bunyi atau bentuk yang berbeda.

Kemudian Nabila&Djaya (2019) meneliti tentang klasifikasi onomatope dalam manga, dan berdasarkan hasil yang diteliti klasifikasi yang paling banyak adalah makna dengan tiruan suara perilaku manusia dan juga bentuk pengulangan hal ini disebabkan banyaknya adegan dalam manga ini berkenaan dengan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan manusia secara berulang-ulang.

Selanjutnya Ramadhani & Amri (2022) meneliti tentang jenis dan makna onomatope pada anime, dan dapat disimpulkan bahwa kecenderungan onomatope yang muncul adalah pada jenis *giongo* karena pada anime ini terdapat banyak aktivitas manusia yang terjadi, serta pada bagian makna dapat disimpulkan pada masing-masing onomatope yang muncul terkadang memiliki makna yang berbeda bagi situasi tertentu.

Lalu Rachmadhani (2023) juga meneliti onomatope pada manga yang ia teliti bahwa bentuk onomatope yang paling banyak yaitu bentuk dasar dengan 1 suku kata dan bentuk dasar 2 suku kata, dan juga pada bagian makna dapat disimpulkan bahwa pada manga yang ditelitinya menyimpulkan bahwa onomatope yang paling banyak yaitu onomatope yang berhubungan dengan manusia (*ningen*).

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa kebanyakan sumber data yang diangkat dalam penelitian-penelitian terdahulu merupakan onomatope yang hanya bersumber dari 1 judul manga saja sehingga besar kemungkinan hasilnya pun terbatas pada judul-judul tertentu saja. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan objek penelitian berupa beberapa manga sehingga penelitian ini juga akan memiliki temuan yang lebih beragam dari temuan penelitian sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Onomatope Pada Manga *Shounen Jump* Edisi 2024”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah yang dapat dirumuskan di antaranya yaitu:

1. Jenis onomatope apa saja yang terdapat pada manga *Shounen Jump* edisi 2024?
2. Bagaimana bentuk onomatope apa saja pada manga *Shounen Jump* edisi 2024?
3. Makna onomatope apa saja yang ada pada manga *Shounen Jump* edisi 2024?

### 1.3 Batasan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini memerlukan batasan masalah. Hal ini dilakukan agar penelitian lebih fokus pada hal-hal yang diteliti agar dapat membuat kesimpulan yang tepat dan menyeluruh. Adapun batasan pada penelitian yaitu:

1. Sumber data diambil pada manga *Shounen Jump* edisi Tahun 2024.
2. Berfokus pada onomatope yang berada di luar *bubble* atau balon kata.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan penelitian yang ingin penulis raih pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengklasifikasikan jenis onomatope yang terdapat pada manga *Shounen Jump* edisi 2024.
2. Menjelaskan pembentukan onomatope pada manga *Shounen Jump* edisi 2024.
3. Mengklasifikasikan makna onomatope pada *Shounen Jump* edisi 2024

### 1.5 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini, penulis mengharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

#### 1.5.1 Secara Teoritis

Melalui penelitian ini, diharapkan juga dapat berfungsi sebagai referensi atau menambah pengetahuan tentang onomatope bahasa Jepang. Serta mampu

mengetahui jenis, makna, dan pemilihan huruf pada onomatope bagi pembelajar bahasa Jepang.

### **1.5.2 Secara Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembelajar bahasa Jepang pada kajian linguistik khususnya dalam onomatope yang terdapat pada manga, sehingga para pembaca mampu mengerti dan memahami kondisi dan situasi yang terdapat pada manga melalui onomatope.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu bab pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran dengan penjabaran sebagai berikut:

### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

### **Bab II Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai tema penelitian seperti Jenis Onomatope, Bentuk Onomatope, dan Makna Onomatope

### **Bab III Metode Penelitian**

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

#### **Bab IV Temuan dan Pembahasan**

Bab ini berisi temuan dan pembahasan mengenai tema penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian, serta keterbatasan penelitian.

#### **Bab V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya.