

PENGGUNAAN GIYOUGO DALAM WEBTOON IKEMEN SUGITE

Diana Rizki Oktarina, Soni Mulyawan Setiana, Renariah
Universitas Komputer Indonesia, Jalan Dipatiukur 112-116, Bandung, Indonesia
dianarizkio@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this study is to discuss one type of onomatopoeia in Japanese, namely giyougo, which means mimetic words to show the sound of activities carried out by humans, in the 15 chapters of Ikemen Sugite (Nayameru Otoko no Nichijou). Giyougo will be analyzed using one aspect of the pragmatic study, the use of situation context. The conclusions obtained from this study are based on the giyougo associated with objects, footsteps, breathing or coughing, related to self-confidence, and related to laughter. Results of this study are only a small part of the use of giyougo. Therefore, Japanese language learners can learn giyougo or other types of Japanese onomatopoeia, not only using books but also using other various media such as this webtoon.

Keywords: *Onomatopoeia, Giyougo, Vocabulary, Webtoon*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Jepang tidak lepas dari mempelajari kosakata, baik yang akan digunakan secara lisan maupun tulisan. Dalam kosakata bahasa Jepang terdapat kata-kata yang disebut dengan *giongo* atau onomatope, yang berarti kata tiruan. Mempelajari onomatope adalah salah satu hal yang penting dalam mempelajari bahasa Jepang, karena sesuai dengan pendapat Tarou (2006: 15) yang mengatakan bahwa jika menambahkan onomatope ke dalam kalimat yang akan diucapkan, bahasa Jepang akan terdengar menjadi sangat baik. Walaupun mempelajari onomatope tidak semudah yang dibayangkan, karena menurut Maki dan Yuuko (2007: 3), ada beberapa alasan yang menyebabkan hal tersebut. Salah satu di antaranya adalah, onomatope yang sulit diterjemahkan karena menunjukkan keadaan yang berbeda sesuai bahasa yang digunakan. Namun, seperti yang dijelaskan oleh Renariah (2004: 1) bahwa munculnya kesulitan dalam mempelajari bahasa asing adalah hal yang wajar.

Penggunaan media ajar yang menarik bisa menjadi solusi untuk hal tersebut, sesuai dengan penjelasan Ramadhan (2016:1), bahwa peran media pembelajaran

dalam mempelajari bahasa asing itu sangat penting. Salah satunya adalah webtoon, yang sesuai perkembangan zaman, pembelajaran tidak hanya menggunakan cara seperti belajar di kelas menggunakan buku, tapi dengan media online seperti webtoon ini yang penggunaannya lebih praktis dan menarik. Dengan latar belakang itulah penulis melakukan penelitian yang berjudul *Penggunaan Giyougo Webtoon Ikemen Sugite*.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana penggunaan *Giyougo* dalam 15 *Chapter Webtoon Ikemen Sugite (Nayameru Otoko no Nichijou)*. Dengan objek yang akan diteliti adalah onomatope yang termasuk jenis *giyougo* atau yang menunjukkan tingkah laku makhluk hidup dalam *chapter* tiga, lima, 10, 16, 18, 23, 25, 38, 43, 51, 63, 64, 66, 69, dan 86, yang akan dianalisis menggunakan salah satu konteks pragmatik, yaitu konteks situasi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pragmatik

Tamotsu (1990: 155) menjelaskan bahwa 語用論 (pragmatik) adalah kajian tentang hubungan antara makna kalimat

dan situasi dimana kalimat tersebut digunakan. Yule (2014: 3) menambahkan bahwa pragmatik mempelajari makna yang disampaikan oleh penutur (penulis atau yang berbicara) dan pendengar (pembaca atau yang mendengar). Masamune (2003: 91-97) juga menjelaskan bahwa pragmatik adalah kajian dimana makna dianalisis berdasarkan konteks yang bisa dilihat dari berbagai sudut pandang. Jadi bisa disimpulkan bahwa kajian pragmatik adalah studi tentang makna yang tidak bisa dipisahkan dari konteksnya.

Konteks pragmatik tersebut memiliki hubungan dengan unsur eksternal wacana, yang dapat disimpulkan menjadi pendengar dan pembicara (*participant*), keadaan dan tempat terjadinya situasi tuturan (*setting and scene*), latar belakang (*act*), makna yang disampaikan penutur (*ends*), bagaimana bahasa tersebut disampaikan (*key, instrument, norms dan genre*) dalam waktu tertentu. Situasi tuturan yang berkaitan dengan interaksi sosial menurut Lebra (dalam Saifudin, 2010: 3) dibagi menjadi situasi *intimate* (situasi santai, terbebas dari situasi kerja, atau ada faktor kesamaan usia), situasi *ritual* (situasi pekerjaan atau saat ada orang ketiga), dan situasi *anomic* (situasi di lingkungan baru, dan penutur bisa berbuat sesuai hatinya).

Makna

Makna adalah gagasan atau isi yang ada dalam sebuah kata agar maksud yang ingin disampaikan oleh penutur dapat dipahami oleh pendengar, sesuai dengan penjelasan Chaer dan Muliastuti (2014: 1) yang menjelaskan bahwa makna adalah pengertian, konsep, gagasan, ide, dan maksud yang muncul dalam bentuk ujaran, dan Keraf (2001: 25) menjelaskan bahwa makna merupakan aspek isi dari sebuah kata yang bisa menimbulkan reaksi dari pembaca atau pendengar. Makna secara umum bisa dibagi menjadi dua, sesuai dengan penjelasan Keraf (2001: 27) yaitu, makna denotatif yang berarti makna paling dasar dari suatu kata dan makna konotatif makna yang menimbulkan respon dan

diikuti dengan perasaan atau nilai emosional.

Onomatope

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2013: 6) *goi* bisa dibagi berdasarkan asal usulnya, seperti *kango*, *wago*, dan *gairaigo*. Tapi diluar itu semua, ada kosakata yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah onomatope atau *giongo* dan *gitaigo*. Menurut Haruhiko (dalam Maula, 2010: 17) onomatope bisa dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

1. *Giseigo*, yang menggambarkan suara makhluk hidup.
2. *Giongo*, yang menggambarkan bunyi benda mati.
3. *Gitaigo*, yang menggambarkan keadaan benda mati.
4. *Giyougo*, yang menggambarkan tingkah laku makhluk hidup.
5. *Gijougo*, yang menggambarkan perasaan hati manusia.

Bagian dari onomatope yang akan penulis bahas lebih lanjut adalah *giyougo*, dan berikut adalah beberapa contoh dari kata-kata yang termasuk ke dalam *giyougo*:

じっと (fokus pada suatu hal)

一つの物事に集中する様子。動かないでいる様子。静かに我慢する様子。

Concentration on a specific thing or event. Motionless. Quiet perseverance.

(Satoru, 1994: 46)

さっさと (bergerak dengan cepat)

すぐ決心して、むだなく、すばやく動作をする様子。

Making an immediate decision in something, then moving with swiftness and efficiency in acition.

(Satoru, 1994: 54)

ぐんぐん (tumbuh kembang dengan cepat)

勢い良く伸びたり、進んだりする様子。

Growing or moving forward quickly.
(Satoru, 1994: 67)

Webtoon

Menurut *website* Naver, webtoon adalah komik *digital* terbesar di dunia sejak 2004 yang berganti nama menjadi Line Webtoon pada tahun 2014. Komik dalam webtoon ini memiliki banyak *genre* seperti romantis, drama, horor, *thriller*, komedi, dan lainnya. Saat ini, komik karya para penulis dari seluruh dunia dalam webtoon bisa dibaca dalam berbagai bahasa seperti bahasa Inggris, Indonesia, Thailand, Mandarin, dan yang terbaru adalah bahasa Jepang. Seperti komik karya penulis Indonesia yang bisa dibaca dalam bahasa Jepang pada *website* atau aplikasi XOY Webtoon yang salah satunya berjudul Terlalu Tampan dalam bahasa Indonesia atau *Ikemen Sugite (Nayameru Otoko no Nichijyou)* dalam bahasa Jepang.

Webtoon *Ikemen Sugite (Nayameru Otoko no Nichijyou)* ini menceritakan keseharian keluarga tampan yang tidak selamanya menyenangkan. Aren, sang tokoh utama, dan keluarganya tidak terkecuali ibunya, memiliki wajah yang tampan sehingga membuat orang-orang sekitarnya terkagum atau kaget. Cerita dengan *genre* komedi ini berlanjut dengan keseharian mereka yang tidak terbayangkan dalam pikiran parapembaca.

3. METODE PENELITIAN

Dalam jurnal ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, yang menurut Muhammad (2011:84) adalah penelitian yang dilakukan dalam waktu tertentu dengan menganalisis, mengamati, dan membuat kesimpulan. Rahmat (2009: 1) menambahkan bahwa penelitian kualitatif mampu menerangkan objek yang diteliti dengan lengkap dan menyeluruh. Hal tersebut sesuai dengan objek penelitian ini yang akan membahas penggunaan kata dalam suatu keadaan.

4. PEMBAHASAN

Dalam webtoon yang telah dianalisis terdapat 15 kata *giyougo* yang terdiri dari *バンシ*, *ズズッ*, *どすっどすっ* dalam *chapter* lima, *タタタッ*, *バタバタ* dalam *chapter* 10, *プップッ*, *グイッ*, *スタスタ*, *スッ*, *ごほん* dalam *chapter* 16, *ジャーン* dalam *chapter* 18, *フッ*, *フフッ* dalam *chapter* 23, *デーソッ*, *ササッ* dalam *chapter* 25, *プイッ* dalam *chapter* 38, *シシ* dalam *chapter* 51. Dengan situasi penggunaan yang akan dijelaskan dalam tabel berikut :

<i>Onomatope</i>	Situasi
<i>バンシ</i>	Keadaan barang-barang yang ada di atas meja berhamburan, akibat meja yang dipukul karena perasaan kesal.
<i>ズズッ</i>	Bunyi minuman yang diminum melalui sedotan.
<i>ドスッドスッ</i>	Suara hentakan kaki yang keras saat berjalan keluar ruangan, dengan perasaan kesal.
<i>タタタッ</i>	Suara langkah kaki yang berjalan dengan cepat, untuk menuju tempat yang ia sukai.
<i>バタバタ</i>	Suara langkah kaki orang-orang yang terburu-buru karena ditipu oleh seorang kakek yang berpenampilan seperti anak muda.
<i>プップッ</i>	Suara hembusan napas dalam keadaan kesal, karena mobilnya terhalang oleh motor dan tidak bisa maju.
<i>グイッ</i>	Keadaan membelokan stir secara tiba-tiba

	yang dilakukan dengan menggunakan tenaga, sehingga mobilnya menabrak sesuatu.
スッ	Suara suatu benda untuk menulis sesuatu pada saat polisi menilang.
スタスタ	Suara langkah kaki polisi yang berjalan cepat menuju Aren yang ada di lokasi terjadinya tabrakan, yang terjadi di belakang motor Aren.
ごほんっ	Suara batuk, pada saat polisi yang melakukannya untuk meminta perhatian Aren yang sedang ditilang.
ジャーン	Keadaan saat menunjukkan hasil tantangan dengan bangga, karena tantangan tersebut berhasil dilakukan.
デーソツ	Suara seseorang yang menunjukkan sesuatu dengan rasa kepercayaan diri yang tinggi.
ササッ	Kegiatan membuka lengan baju yang dilakukan dengan cepat
プイッ	Suara tertawa dengan mengalihkan pandangannya dan tidak peduli dengan adanya sesuatu yang dianggap hebat.
シシ	Kegiatan seseorang yang menyuruh orang lain untuk jangan membicarakan sesuatu, karena dianggap belum pantas.

5. PENUTUP

Kesimpulan

Giyougo dalam 15 *chapter* webtoon merupakan kata-kata yang berhubungan dengan benda (バンッ, ズズッ, グイ, スッ, ササッ), langkah kaki (ドスッドスッ, タタタッ, バタバタ, スタスタ), napas atau batuk (プップッ, ごほんっ, シッ), kepercayaan diri (ジャーソ, デーソツ), atau tertawa (プイッ).

Keseluruhan *giyougo* dalam webtoon berjumlah 15 kata yang berkaitan dengan *genre* komedi dari webtoon. Dengan banyaknya frekuensi penggunaan *giyougo* ini, bisa disimpulkan bahwa *giyougo* merupakan salah satu jenis onomatope yang banyak digunakan dalam bahasa Jepang, sehingga perlu dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang baik dalam sebuah karya tulis, ataupun dalam percakapan.

Saran

Penggunaan onomatope yang cukup banyak dalam bahasa Jepang merupakan hal penting untuk lebih membuat percakapan bahasa Jepang kita menjadi natural juga menambah rasa dan efek emosi ketika membaca sebuah karya tulis. Hasil penggunaan *giyougo* dalam webtoon yang dibahas dalam penelitian ini hanya sebagian kecil dari penggunaan onomatope bahasa Jepang. Masih banyak onomatope yang bisa diteliti lagi dengan objek, jenis, sumber, ataupun konteks yang berbeda. Pembelajaran onomatope pun tidak hanya melalui buku saja, bisa menggunakan media seperti objek dalam penelitian ini, yaitu webtoon, atau objek lainnya yang mudah dan menarik seperti youtube, *website*, *manga*, ataupun drama.

REFERENSI

- Chaer, A. and Liliana, M. (2014) *Semantik Bahasa Indonesia. In: Makna dan Semantik*. Universitas Terbuka, Jakarta, 1-39. Diunduh

- pada: 13 Juli 2018. Tersedia pada:
<http://repository.ut.ac.id/4770/>.
- Darma, Y. A. 2014. *Analisis Wacana Kritis Dalam Multiperspektif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Keraf, G. 2001. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Maki, O. dan Yuuko K. 2007. *Nihongo Tango Doriru : Giongo Gitaigo*. Jepang: ASK.
- Mineko, M. (2003) *Nihongo Goyouronteki Kouzou ni Tsuite*. Hokuriku Daigaku Kiyoo Dai 27 Gou, September 2003, pp. 91-98. Diunduh pada 19 Juli 2018. Tersedia pada:
<https://www.hokuriku-u.ac.jp/about/campus/libraryDATA/kiyo27/gai6.pdf>.
- Muhammad. 2011. *Metode Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Naver Webtoon Corporation. 2018. Tersedia pada:
<http://www.webtoons.com/en/about>
 Diunduh : 20 Januari 2018
- Oktarina, D.R. 2018. *Penggunaan Onomatope Bahasa Jepang dalam 15 Chapter Webtoon Ikemen Sugite ~Nayameru Otoko no Nichijyou~*. [Skripsi] Universitas Komputer Indonesia. Tidak dipublikasikan.
- Rahmat, P. S. 2009. *Penelitian Kualitatif. EQUILIBRIUM*, Volume 5, Nomor 9, Juni 2009, 1-8. Diunduh: 19 Januari 2018.
- Ramadhan, P., Sujati, N., dan Renariah. 2016. *Pemanfaatan Buku 'Choukai Ga Yowai, Anata E' Dalam Meningkatkan Kemampuan Choukai (Penelitian Kuasi Untuk Mahasiswa Tingkat III Tahun Ajar 2015 / 2016 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI)*. Japanedu, Volume 1, Nomor 1, April 2016, 1-18. Diunduh: 9 Agustus 2018.
- Renariah. 2004. *Mengingat Kanji melalui Bushu*. Fokus, Jurnal Jurusan Pendidikan bahasa Asing FPBS UPI, Volume 1, Nomor 2, April 2004. Diunduh: 9 Agustus 2018.
- Saifudin, A. 2010. *Analisis Pragmatik Variasi Kesantunan Tindak Tutur*. Lite Volume 6, Nomor 2, Juni 2010. Diunduh: 9 Agustus 2018.
- Satoru, A. 1994. *A Practical Guide To Mimetic Through Pictures*. Jepang: ALC.
- Sudjianto dan Dahidi, A.. 2017. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta Pusat: Kesaint Blanc – Anggota IKAPI.
- Tamotsu, K.. 1990. *Goyouron ni Okeru Sui ni Tsuite*. Kanagawa Daigaku Gengo Kenkyuu, Maret 1990, 12 :155-156. Tersedia pada:
<http://klibredb.lib.kanagawa-u.ac.jp/dspace/handle/10487/3675>.
- Tarou, G. 2016. *Nihongo Gitaigo Jiten*. Jepang: Koudansha.
- Webtoon bahasa Indonesia**
 Tersedia pada:
https://www.webtoons.com/id/comedy/terlalu-tampan/list?title_no=954 .
- XOY Webtoon bahasa Jepang**
 Tersedia pada:
https://xoy.webtoons.com/ja/comedy/ikemen/list?title_no=1119 .