

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Jepang merupakan negara yang kaya akan budaya. Negara tersebut terkenal akan sifat penduduknya yang pekerja keras dan mematuhi norma-norma yang berlaku. Selain itu, orang Jepang juga memiliki budaya bahasa tersendiri. Orang Jepang cenderung berkata halus dan menghindari perkataan yang dapat menyakiti atau menyinggung perasaan dari lawan bicara. Mereka juga sering menggunakan ungkapan tertentu untuk langsung mengatakan maksud tanpa harus menjelaskan secara panjang lebar. Ungkapan ini sering disebut idiom.

Idiom dalam bahasa Jepang disebut *kanyouku*. Menurut Shinmura (2018: 618), idiom adalah sebuah ungkapan yang terbentuk dari gabungan dua kata atau lebih, dimana makna dari masing-masing kata pembentuknya tidak dapat mengartikan ungkapan tersebut. Maksud dari pendapat ini adalah idiom tidak bisa diartikan hanya dengan melihat makna leksikal dari kata penyusunnya. Meskipun begitu, makna leksikal dan makna idiomatikal masih mempunyai relevansi satu sama lain.

Idiom dapat dipelajari lebih dalam melalui semantik, salah satu cabang ilmu linguistik. Menurut Sutedi (2011: 127), semantik merupakan cabang ilmu linguistik (*gengogaku*) yang mempelajari tentang makna. Dengan adanya semantik, bahasa menjadi memiliki berbagai peran dalam kehidupan manusia.

Setiana dan Maysarah (2019: 1) menyebutkan bahwa penguasaan bahasa yang baik dapat mempengaruhi berbagai sektor pekerjaan manusia seperti perdagangan dan sebagainya.

Idiom memiliki keunikan tersendiri dari segi fungsinya. Menurut Garrison (2006: 143), idiom dapat digunakan untuk menyampaikan maksud atau tujuan pembicara kepada lawan bicaranya secara langsung. Dengan menggunakan idiom, pembicara tidak perlu berbicara panjang lebar untuk menjelaskan maksud dari perkataannya. Misalnya, terdapat idiom bahasa Jepang *isseki nichou* (satu batu, dua burung) yang digunakan untuk menjelaskan satu perbuatan seseorang yang menghasilkan dua keuntungan sekaligus. Sebagai contoh, menyebutkan “*anata wa hitotsu no kouji de, futatsu no reiki o emashita ne*” (anda mendapatkan dua keuntungan dengan satu kali tindakan, ya) dalam sebuah percakapan akan terasa terlalu panjang dan berbelit-belit. Apabila menggunakan idiom “*isseki nichou desu ne*”, maka percakapan akan menjadi singkat dan jelas karena maksud dari pembicara langsung tersampaikan kepada lawan bicara.

Pada sisi lain, penulis merasa bahwa pengetahuan pembelajar bahasa Jepang terhadap idiom masih kurang. Banyak yang salah mengartikan makna dari sebuah idiom bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan makna idiom tidak bisa ditentukan dari makna leksikal unsur-unsur pembentuknya. Ishida (2011: 102) menyebutkan bahwa belum ada kamus idiom bahasa Jepang lengkap yang dibuat secara khusus untuk pembelajar bahasa Jepang.

Faktor lain yang mempengaruhi pemahaman idiom bahasa Jepang adalah masyarakat Jepang memiliki cara pandang yang berbeda mengenai idiom dibandingkan dengan masyarakat Indonesia. Salah satu contohnya adalah *hara ga tatsu* yang berarti “marah” atau “kesal”. Idiom ini terdiri dari *kanji* anggota tubuh “perut”. Apabila kita terjemahkan ke dalam Indonesia dengan menggunakan makna leksikalnya, maka akan menjadi “perut berdiri”. Orang Indonesia akan bingung terhadap maksud dari idiom tersebut. Padanan idiom yang memiliki makna marah dalam bahasa Indonesia adalah “Naik Darah”.

Hal tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan cara pandang masyarakat Indonesia dengan masyarakat Jepang dalam penggunaan kata pada idiom. Dalam ruang lingkup contoh tersebut, masyarakat Jepang menggunakan anggota tubuh “perut”, sedangkan masyarakat Indonesia menggunakan kata “darah”. Perbedaan ini akan mempengaruhi pemahaman pembaca orang Indonesia terhadap idiom bahasa Jepang.

Bagi masyarakat Jepang, idiom merupakan salah satu budaya bahasa yang melekat pada kehidupan sehari-hari. Masyarakat Jepang cenderung tidak suka mengungkapkan suatu perkataan yang berbelit-belit sehingga sering menggunakan idiom dalam percakapan sehari-hari. Lebih lanjut lagi, penggunaan idiom tidak hanya dalam percakapan sehari-hari saja, tetapi banyak juga dijumpai dalam beragam jenis karya sastra Jepang. Salah satunya adalah *manga*.

Manga adalah komik yang dibuat di Jepang atau oleh orang Jepang dengan menggunakan bahasa Jepang sebagai pengantarnya. Di Jepang sendiri, semua orang dari berbagai kalangan dan umur membaca *manga*. Dalam *manga* tersebut terdapat berbagai jenis cerita seperti petualangan, romantisme, olahraga, permainan, drama, sejarah, komedi, *science fiction*, misteri, dan sebagainya. Menurut Schutz (2011: 19), *manga* dapat memvisualisasikan bahasa linguistik.

Hal di atas menunjukkan bahwa *manga* dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran idiom bahasa Jepang. Media lain seperti animasi juga dapat dijadikan media pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh Yusuke (2009). Namun, berbeda dengan Yusuke, penulis lebih berfokus dari segi idiom di dalam *manga*. Lebih lanjut, Wu (2016: 75) mengatakan bahwa mempelajari idiom dengan frekuensi kemunculan yang tinggi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Di antara jutaan *manga* Jepang, yang paling populer di Jepang bahkan dunia adalah *manga One Piece* karangan Eiichiro Oda. Saat ini, *One Piece* sudah mencapai volume 96 sejak volume pertama yang dirilis pada bulan Desember tahun 1997. *Manga* ini juga sudah mendapatkan serialisasi *anime* yang berjudul sama. Banyak penelitian yang menjadikan *One Piece* sebagai objek penelitian. Salah satu contohnya adalah penelitian Haryanti dan Nurlatifah (2018) yang meneliti tentang bahasa visual pada *anime One Piece*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa objek gambar pada anime tersebut mengalami perbesaran dan pengecilan untuk menekankan suatu peristiwa yang

penting. Akan tetapi, penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis karena penulis meneliti dari sisi *manga*-nya, bukan *anime*.

Pada *manga*, penggunaan idiom dapat menghemat penulisan teks di dalam balon teks. Sang pengarang *One Piece*, Eiichiro Oda, merupakan orang yang tidak menyukai dialog antar tokoh berbelit-belit. Karena hal tersebut, terdapat banyak penggunaan idiom bahasa Jepang di dalam *manga* ini.

Diantara puluhan *manga One Piece*, penulis menemukan penggunaan idiom mengalami peningkatan frekuensi pada volume 91. Hal ini dikarenakan volume 91 menceritakan petualangan tokoh utama, Monkey D. Luffy, yang menginjakkan kaki di sebuah negeri bernama *Wano Kuni*, negeri para *Samurai*. Salah satu ciri khas dari *One Piece* adalah latar tempat dan suasana setiap negeri dalam *manga* dibuat berdasarkan referensi yang mengacu pada suatu negara di dunia nyata. Dalam volume 91, sang pengarang menjadikan *Wano Kuni* sebagai representasi dari negara Jepang. Faktor inilah yang membuat banyaknya penggunaan idiom pada dialog antar tokoh pada volume ini.

Saat ini, industri *manga*, termasuk *One Piece*, sedang menghadapi masalah *scanning* ilegal. Menurut Lee (2009: 1011), *scanning* adalah sebuah tindakan dimana para penggemar melakukan *scan* digital terhadap suatu *manga* lalu melakukan translasi terhadap bahasa induk dari penggemar itu sendiri. Dampak lanjut dari *scanning* menurut Inose (2012) adalah tingkat keakurasian terjemahan yang rendah akibat dari kurang pengetahuan kejepangan dari penerjemah *scan* ilegal. Dampak lebih jauhnya lagi adalah makna yang

terkandung dalam suatu *manga* akan berubah dan tidak sesuai dengan versi aslinya, terutama idiom yang maknanya bukan makna leksikal. Dengan kata lain, pembaca akan semakin sulit memahami maksud dari makna idiom dalam bahasa Jepang.

Sampai saat ini, sudah banyak penelitian mengenai idiom. Contohnya Ermawati (2014) yang melakukan penelitian tentang terjemahan idiom pada *manga* Kare Kano Volume 11-20 karya Masami Tsuda. Dari 22 jumlah data yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa bentuk terjemahan idiom bahasa Jepang yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia terdiri dari dua macam, yaitu tetap berbentuk idiom dan tidak berbentuk idiom. Melalui penelitian ini, penulis mendapatkan saran bahwa *manga* atau novel yang dijadikan sumber data harus memiliki frekuensi kemunculan idiom yang tinggi sehingga data yang didapat lebih akurat.

Sejalan dengan Ermawati, Nuraini dkk. (2013) juga melakukan penelitian tentang terjemahan idiom pada *manga* Doraemon Edisi Sebelas. Dari 20 data yang sudah ditemukan, ada tiga idiom yang berubah menjadi idiom bahasa target dan sisanya diterjemahkan sesuai dengan konteks gambar. Dari penelitian ini, penulis mengambil kesimpulan bahwa konteks gambar dan cerita juga menjadi acuan dalam menerjemahkan idiom pada *manga*.

Berdasarkan beberapa alasan di atas, penulis merasa bahwa perlu penelitian lebih lanjut tentang idiom pada *manga*. Oleh karena itu, penulis membuat penelitian yang berjudul *Makna Idiom yang Terdapat dalam Manga One Piece Vol. 91 Karya Eiichiro Oda*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana makna leksikal dari kata pembentuk pada idiom bahasa Jepang dalam *manga One Piece* Vol. 91?
2. Bagaimana makna idiomatikal pada idiom bahasa Jepang dalam *manga One Piece* Vol. 91?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis makna leksikal kata pembentuk pada idiom dalam *manga One Piece* Vol. 91.
2. Menganalisis makna idiomatikal pada idiom dalam *manga One Piece* Vol. 91.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembelajar bahasa Jepang untuk lebih memahami makna idiom yang diungkapkan oleh orang Jepang, sehingga diharapkan lebih memahami pola pikir dan kebiasaan orang Jepang.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan tentang idiom dalam bahasa Jepang. Selain itu, penelitian ini juga bisa menjadi referensi

cara memahami idiom bahasa Jepang bagi pihak yang menerjemahkan karya sastra Jepang, terutama *manga*.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

BAB I: Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sub-bab terakhir yaitu sistematika penulisan.

BAB II: Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini juga terdapat kerangka teori yang berisi landasan teori yang diambil berdasarkan sumber-sumber yang digunakan dalam menganalisis data-data dan permasalahan pada penelitian yang dilakukan.

BAB III: Metode Penelitian

Dalam bab ini penulis memaparkan metode penelitian dan teknik yang digunakan dalam penelitian ini. Selain itu terdapat juga sumber data, objek penelitian, hingga tahapan dalam melakukan penelitian.

BAB IV: Temuan Penelitian dan Pembahasan

Bab ini akan memuat pembahasan merinci terhadap data penelitian yang ditemukan dalam sumber data.

BAB V: Kesimpulan dan Saran

Berisi tentang kesimpulan penelitian secara menyeluruh dari penelitian yang dilakukan oleh penulis berdasarkan sumber dan data yang telah ada serta saran untuk penelitian selanjutnya.