

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Onomatope adalah kata atau beberapa kumpulan kata tiruan suara atau bunyi sumber yang direpresentasikan berupa benda mati ataupun makhluk hidup. Menurut Chaer (2012), onomatope merupakan tiruan bunyi yang menyatakan kesan atau bunyi dari suatu benda, keadaan, dan tindakan. Dengan kata lain, onomatope adalah kata yang terbentuk dari suara makhluk hidup, bunyi benda mati, ataupun keadaan sekitar.

Dalam bahasa, onomatope merupakan bagian yang tak terpisahkan dari komunikasi. Dengan kata lain, onomatope kerap digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk berkomunikasi. Beragam bahasa di dunia ini memiliki onomatope dalam bahasanya. Salah satu bahasa yang memiliki banyak onomatope adalah bahasa Jepang. Menurut Mizuno (2014), onomatope digunakan dan ditemukan dari karakter yang mewakili masyarakat di dalam film, drama radio, maupun percakapan televisi. Melalui media tersebut orang Jepang sering mendengar dan menggunakan onomatope dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun fungsi onomatope dalam manga yakni untuk menggambarkan tiruan bunyi atau suara maupun keadaan tokoh agar pembaca dapat membaca situasi yang sedang dialami tokoh. Seperti yang dinyatakan oleh Brown (dalam Rika, 2012), fungsi onomatope terbagi menjadi enam, yaitu untuk penamaan

sebuah benda, penamaan perbuatan yang dilakukan manusia atau hewan, mengekspresikan emosi manusia, menerangkan intensitas sebuah kejadian, memperjelas perbuatan yang dilakukan tokoh, dan membuat efek tertentu pada pembaca. Namun, masih banyak orang yang tidak mengetahui arti maupun fungsi onomatope pada manga tersebut, karena kebanyakan orang hanya mengetahui onomatope bahasa Jepang hanya dari manga aslinya yang berbahasa Jepang. Menurut Ali (2020), di dalam manga onomatope digunakan di luar dari balok percakapan untuk menggambarkan suara, bunyi, situasi dalam manga tersebut.

Menurut Dewi (2018), onomatope terbagi menjadi dua jenis, yaitu *giongo* dan *gitaigo*. *Giongo* merupakan onomatope yang bersumber dari bunyi sebuah benda atau suara dari makhluk hidup. Seperti contoh onomatope *guuguu* pada kalimat *onaka ga guuguu natteru* menggambarkan kondisi seseorang yang lapar lalu perutnya mengeluarkan suara. Sementara itu, *gitaigo* adalah onomatope yang bersumber dari situasi atau keadaan makhluk hidup maupun benda mati dengan menggunakan bunyi secara simbolis. Contohnya seperti *noronoro* pada kalimat *noronoro sōkō* yang menyatakan “mobil yang melaju dengan lambat”. *Gitaigo* merupakan onomatope yang menggambarkan suatu situasi atau keadaan. Lebih jelasnya *gitaigo* berarti kata-kata yang secara tidak langsung menggambarkan suatu keadaan fenomena yang tidak berhubungan langsung dengan bunyi. Contohnya seperti *iratto suru* yang berarti kesal dan *dokitto suru* yang berarti berdebar-debar.

Jadi, onomatope sangat membantu untuk menjelaskan makna suatu kalimat berdasarkan situasi atau keadaan, bunyi atau suara benda, maupun aktivitas yang berlangsung tanpa harus banyak berbicara dengan lawan bicara. Akan tetapi, dalam penelitian ini penulis hanya memfokuskan kepada onomatope jenis *giongo* saja, karena seperti pada penelitian-penelitian sebelumnya, *giongo* sering ditemukan di dalam manga.

Pada media cetak, onomatope tampaknya sering digunakan dalam manga, tetapi kurang mendapat perhatian dan hanya dianggap sebagai alat komunikasi sederhana. Begitupun dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, masih sedikit pembahasan yang menerangkan onomatope secara rinci. Penulis merasa bahwa pengetahuan pembelajar bahasa Jepang terhadap onomatope juga masih kurang. Padahal onomatope sering muncul pada karya sastra yang memudahkan pembaca benar-benar paham keadaan atau perasaan yang ingin disampaikan oleh penulis cerita juga untuk memperindah karyanya. Salah satu karya sastra yang sering menggunakan onomatope adalah manga.

Manga atau dalam bahasa Indonesia yaitu komik adalah cerita bergambar yang berasal dari Jepang dan berbahasa Jepang. Manga sangat digemari di Jepang maupun di seluruh belahan dunia. Manga memiliki berbagai macam genre cerita, seperti romantisme, horror, maupun tentang kehidupan sehari-hari. Menurut Furuhashi dan Turner (2013), manga yang berasal dari Jepang telah berkembang secara mendunia dan budaya tersebut telah menjadi populer di semua kalangan. Selain menghibur, manga dapat

digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang terutama dalam aspek linguistik. Seperti yang dinyatakan Schulz (2011) bahwa bahasa linguistik dapat dipelajari secara visual melalui manga.

Dalam ilmu bahasa, onomatope dapat dipelajari lebih dalam melalui yaitu semantik yang merupakan salah satu cabang ilmu linguistik. Menurut Sutedi (2011), semantik merupakan cabang ilmu linguistik yang mempelajari tentang makna. Semantik berperan penting dalam berkomunikasi, yaitu untuk menyampaikan suatu makna atau maksud. Contohnya ketika seseorang mengutarakan pikiran atau ide pada lawan bicara. Apabila dapat memahami maksud dari pembicara tersebut, maka ia dapat mengerti makna yang disampaikannya.

Onomatope pada manga adalah satu kajian yang menarik untuk diteliti bagi pelajar bahasa Jepang. Akan tetapi, onomatope bahasa Jepang sangat banyak sedangkan dengan terbatasnya terjemahan bahasa Indonesia membuat pembaca sulit atau kebingungan untuk mengartikan maksud dari onomatope tersebut. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian tentang onomatope pada manga agar pembaca dapat mengerti maksud dari kata-kata tiruan bunyi tersebut.

Sampai saat ini, terdapat banyak penelitian tentang onomatope. Contohnya Soviyan (2018) yang melakukan penelitian tentang onomatope pada komik Furizaa Yori Ai o Komete. Penelitian lainnya dilakukan oleh Rika (2019) yang meneliti tentang onomatope pada komik Relife. Tetapi, penelitian

yang dilakukan penulis berbeda dengan kedua penelitian di atas. Perbedaan tersebut yaitu objek, data penelitian, sumber data, dan rumusan masalah.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud untuk membuat skripsi dengan judul “Giongo Dalam Manga Gekkan Shojo Nozaki-kun Vol.1 Karya Izumi Tsubaki”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apa saja *giongo* yang terdapat dalam manga Gekkan Shojo Nozaki-kun Vol. 1?
2. Bagaimana makna kontekstual dan fungsi *giongo* yang terdapat di dalam komik Gekkan Shojo Nozaki-kun Vol. 1 berdasarkan jenis bunyinya?

## **1.3 Batasan Masalah**

Pada penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup penelitian hanya pada jenis onomatope *giongo* dalam manga Gekkan Shojo Nozaki-kun Vol. 1 Karya Izumi Tsubaki yang berada diluar balok percakapan.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, tujuan yang ingin dicapai oleh penulis melalui penelitian ini adalah.

1. Mengklasifikasi *giongo* yang ditemukan pada komik Gekkan Shojo Nozaki-kun Vol.1.

2. Mendeskripsikan makna kontekstual dan fungsi *giongo* yang ditemukan pada komik Gekkan Shojo Nozaki-kun Vol.1 berdasarkan jenis bunyi.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembelajar bahasa Jepang untuk lebih memahami onomatope yang digunakan oleh orang Jepang terutama pada manga, sehingga pembaca mampu memahami situasi yang sedang terjadi dalam komik melalui onomatope.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang onomatope bahasa Jepang dan juga menjadi referensi untuk penerjemah dalam menerjemahkan karya sastra Jepang, yang salah satunya adalah manga yang mengandung banyak onomatope di dalamnya.

## **1.6 Sistematika Pembahasan**

Dalam penyusunan laporan penelitian ini, penulis akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : Pada bab ini penulis mendeskripsikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Pada bab ini penulis mendeskripsikan kajian pustaka yang digunakan dalam penelitian.

BAB III : Pada bab ini penulis mendeskripsikan metode penelitian, sumber data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data.

BAB IV : Pada bab ini penulis akan memaparkan deskripsi temuan penelitian, pembahasan, dan keterbatasan penelitian yang dianalisis menjadi hasil penelitian.

BAB V : Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian ini.