

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan ide, pikiran, dan keinginan kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan (Sutedi, 2019). Di dunia ini bahasa itu ada banyak ragamnya, setiap negara, daerah maupun suatu kelompok masyarakat memiliki bahasa mereka masing-masing. Bahasa juga merupakan ciri pembeda yang paling terlihat yang dapat membedakan suatu kelompok sosial dengan kelompok sosial lainnya (Alek, 2018).

Meskipun begitu masih ada yang tidak dapat diungkapkan manusia seperti suara hewan ataupun suara sesuatu yang bergerak sebagaimana suara aslinya, sehingga manusia pun menggunakan kata-kata unik yang di dapat dari meniru suara yang dihasilkan oleh makhluk hidup maupun benda mati tersebut untuk merepresentasikan tiruan bunyi yang dikenal dengan istilah onomatope. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Chaer (2012), bahwa onomatope merupakan tiruan bunyi dari suatu benda, keadaan, dan tindakan. Onomatope dimiliki oleh setiap ragam bahasa, baik itu bahasa Indonesia, bahasa Inggris, maupun bahasa Jepang. Sejalan dengan pendapat Yamamoto (1993) yang mengemukakan bahwa onomatope terdapat dalam semua bahasa, terutama bahasa Jepang yang sudah sangat sering menggunakan onomatope dalam percakapan sehari-hari.

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

Pada penggunaannya, onomatope tidak hanya dalam percakapan secara lisan tetapi juga digunakan pada karya sastra. Onomatope dalam karya sastra pada umumnya digunakan sebagai hal yang dapat menjelaskan perasaan atau situasi yang ingin disampaikan serta memperindah suatu karya sastra tersebut. Salah satu karya sastra yang sering terdapat onomatope adalah manga atau komik. Menurut Soedarso (2015), komik adalah salah satu karya sastra Jepang yang berbentuk suatu susunan gambar yang diurutkan dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk menyampaikan suatu karangan informasi serta cerita terhadap pembaca.

Tiruan bunyi atau onomatope pada komik biasanya digunakan untuk menambahkan kesan penekanan akan suatu hal, untuk mendeskripsikan perasaan atau keadaan sesuatu berdasarkan tiruan bunyi dari keadaan ataupun kegiatan yang sedang berlangsung. Dengan kata lain, onomatope pada komik berfungsi untuk menambahkan efek yang membuat gambar dalam manga terkesan seperti bergerak dan membuat gambar jadi terlihat lebih hidup. Hal ini diperkuat dengan pendapat Andrini (dalam Panduwinata, 2013) yang mengatakan bahwa keberadaan onomatope dalam komik dapat mengurangi kelemahan dari tidak Bergeraknya gambar-gambar dalam komik. Onomatope yang ada pada komik juga merupakan

salah satu contoh penggunaan onomatope yang paling sering ditemui oleh para pembelajar bahasa Jepang.

Dalam bahasa Jepang, onomatope terbagi menjadi 2 jenis yaitu *giongo* dan *gitaigo* (Tamori dalam Farkhan, 2018). *Giongo* merupakan kata yang menyatakan suara makhluk hidup ataupun suatu benda, seperti ぶん 'buun', ききつ 'kikitt', こんこん 'kon-kon', dan sebagainya. Sedangkan, *gitaigo* merupakan kata yang menyatakan pergerakan atau keadaan makhluk hidup maupun benda mati seperti がくん 'gakun', きよろきよろ 'kyoro-kyoro', すらり 'surari', dan sebagainya.

Meskipun onomatope terlihat beragam, secara ringkas bentuk onomatope dapat dibagi ke dalam beberapa bentuk baik dari segi morfologi maupun bentuk dasar fonologis. Menurut Akimoto (2002), terdapat bentuk-bentuk khusus yang dimiliki onomatope seperti bentuk kata dasar, penasalan suara (*hatsuon*), pemendekkan bunyi (*sokuon*), pemanjangan bunyi (*chouon*), penambahan morfem -ri, bentuk pengulangan dan bentuk yang mengalami perubahan sebagian bunyi. Sedangkan menurut Satoru (1994) dalam bentuk penulisannya, onomatope terbentuk dari 2 suku kata yang berbeda (AB) yaitu A yang merupakan suku kata pertama dan B yang merupakan suku kata kedua. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Hamano (2014) bahwa dalam segi struktur fonologisnya onomatope terbagi ke dalam 2 tipe yaitu tipe CV (satu suku kata) dan tipe CVCV (dua suku kata). Di mana C menunjukkan huruf konsonan dan V menunjukkan huruf vokal. Dengan kata lain, dilihat dari segi morfologinya bentuk dasar onomatope dalam bahasa Jepang dapat diklasifikasikan menjadi bentuk A yang terdiri dari satu suku kata dan bentuk AB yang terdiri dari dua suku kata.

Hamano (2014) juga menjelaskan bahwa onomatope bentuk A dan AB tidak digunakan tanpa diiringi imbuhan seperti penasalan suara (ん), pemendekkan bunyi (っ), dan pemanjangan bunyi (ー), seperti yang biasa dijumpai dalam kamus. Namun dalam penggunaannya pada komik, onomatope tidak hanya digunakan sebagai kosakata yang berperan gramatikal dalam suatu kalimat atau dialog, tetapi juga digunakan sebagai simbol bunyi atau simbol situasi yang terlepas dari peran gramatikalnya dalam sebuah kalimat (Inose dalam Ali, 2023). Oleh karena itu, tidak jarang onomatope bentuk A dan AB digunakan tanpa diiringi imbuhan seperti penasalan suara (ん), pemendekkan bunyi (っ), dan pemanjangan bunyi (ー). Sebagai contohnya, dapat dilihat salah satu penggunaan onomatope dalam komik *Fumetsu no Anata E* pada gambar 1.1 di bawah ini:

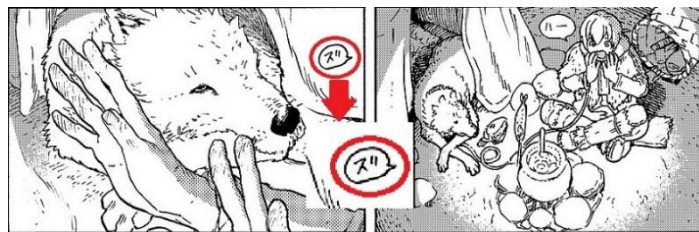


Gambar 1.1 Contoh Penggunaan Onomatope Bentuk A Tanpa Tambahan Imbuhan/Akhiran

Pada gambar 1.1 tersebut, dapat dilihat bahwa penggunaan onomatope ㄹ 'do' yang merepresentasikan efek suara dari gerakan mendorong karakter tersebut dengan tiba-tiba yang dilakukan oleh karakter memakai tudung di kepalanya. Onomatope bentuk ㄹ ini dapat diklasifikasikan ke dalam onomatope bentuk penulisan A tanpa disertai imbuhan lainnya yang menguatkan pemaparan

sebelumnya. Perbedaan bentuk onomatope yang ada di kamus dengan yang ada dalam komik ini juga diperkuat oleh pemaparan Handayani (dalam Ali, 2020), yang menjelaskan bahwa banyaknya onomatope yang muncul dalam komik tetapi tidak terdapat dalam kamus juga menjadi masalah tersendiri.

Selain dapat diteliti dari segi bentuknya, onomatope juga dapat diteliti dari segi semantik atau makna yang terkandung di dalamnya. Akan tetapi makna onomatope tidak bisa dipahami hanya dengan melihat kamus saja, tetapi harus menyesuaikan juga dengan konteks penggunaan aslinya di dalam media yang ada, dalam penelitian ini berupa gambar yang ada pada komik tersebut. Sehingga terkadang ditemukan onomatope yang memiliki bentuk yang sama tetapi digunakan dalam konteks yang berbeda, sehingga membuat onomatope tersebut memiliki makna yang berbeda pula. Contohnya seperti makna onomatope ズ 'zu' yang dilihat dari gambar 1.2 dan 1.3 yang memiliki konteks berbeda di bawah ini:



Gambar 1.2 Contoh Makna Konteks 1 Onomatope 'zu'



Gambar 1.3 Contoh Makna Konteks 2 Onomatope 'zu'

Berdasarkan konteksnya, onomatope ズ pada gambar 1.2 disini merujuk kepada suara yang timbul saat menarik nafas melalui hidung yang berlendir. Sedangkan pada gambar 1.3, onomatope ズ disini merujuk kepada suara yang timbul saat badan bergesekan dengan tanah ketika karakter tersebut berusaha untuk bangun.

Dilihat dari pelaku utama atau sumber suaranya, makna pada onomatope dapat diklasifikasikan ke dalam klasifikasi makna yang berhubungan dengan alam (自然) seperti tiruan bunyi dan keadaan dari fenomena alam, klasifikasi makna onomatope yang berhubungan dengan manusia (人間) seperti tiruan pergerakan, suara, dan keadaan manusia, dan klasifikasi makna onomatope yang berhubungan dengan hal-hal (事物) seperti tiruan perubahan atau pergerakan benda (Ono, 2016).

Selain karena perbedaan onomatope yang ada pada komik dengan yang ada pada kamus, suatu onomatope yang memiliki dua makna berbeda dalam komik juga merupakan masalah tersendiri yang perlu dilakukan pendalaman kembali. Apalagi di pembelajaran bahasa Jepang khususnya di Program Studi Sastra Jepang UNIKOM, pembahasan mengenai perbedaan bentuk dan makna onomatope ini kurang dibahas secara rinci, sehingga penulis pun tertarik untuk melakukan penelitian onomatope bahasa Jepang dari segi bentuk dan juga maknanya dalam skripsi ini dengan judul Onomatope dalam Komik *Fumetsu no Anata E* Volume 1 Karya Yoshitoki Ooima ini.

Sebelumnya penelitian mengenai onomatope ini telah banyak dilakukan oleh peneliti lain, seperti yang dilakukan oleh Yuliani (2017) yang menganalisis *gijougo* dari segi bentuk dan maknanya, lalu penelitian Yuniarti (2017) yang

menganalisis bentuk fonologis dan makna onomatope bunyi glottal stop, dan penelitian Utami (2018) yang meneliti onomatope dari segi bentuk dan makna onomatope yang berbunyi panjang. Pada penelitian-penelitian di atas, onomatope diteliti dari segi fungsi atau penggunaannya, dan diteliti dari bentuk dan maknanya yang berfokus pada satu jenis onomatope saja dengan menggunakan teori yang berbeda-beda. Sedangkan pada penelitian ini, teori yang digunakan merupakan teori yang didasarkan pada teori Akimoto (2002) dan Satoru (1994), serta Ono (2016) untuk penjabaran makna onomatopenya. Sehingga tentunya penelitian ini juga akan memiliki hasil yang berbeda dengan penelitian sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk onomatope yang ada dalam komik *Fumetsu no Anata E* Volume 1?
2. Bagaimana penjabaran makna onomatope yang ada dalam komik *Fumetsu no Anata E* Volume 1?

1.3 Batasan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka pada penelitian ini perlu adanya batasan masalah. Pembatasan ini dilakukan untuk memusatkan fokus penelitian pada aspek yang diteliti agar memperoleh kesimpulan yang benar dan terperinci. Adapun batasan pada penelitian yaitu:

1. Data-data yang diperoleh dalam komik *Fumetsu no Anata E* Volume 1 karya Yoshitoki Ooima hanya yang berada di luar dialog percakapan tanpa melihat letaknya apakah di dalam balon percakapan ataupun di luar balon percakapan.
2. Data-data yang diperoleh dianalisis bentuk dan klasifikasi maknanya sesuai dengan teori yang akan dipaparkan di Bab 2.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan bentuk onomatope dalam komik *Fumetsu no Anata E* Volume 1.
2. Untuk mendeskripsikan makna onomatope dalam komik *Fumetsu no Anata E* Volume 1.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan pengetahuan atau wawasan mengenai kajian linguistik dan onomatope bagi para Pembelajar bahasa Jepang, terutama Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia mengenai onomatope bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembelajar bahasa Jepang, khususnya Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Komputer

Indonesia dan dapat menjadikan penelitian mengenai onomatope ini sebagai bahan pembelajaran.

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 berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai tema penelitian seperti teori tentang onomatope, bentuk onomatope, makna onomatope dan lain sebagainya.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, populasi dan sampel (objek) penelitian, 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.