BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang, baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan. Asano menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata yang memadai (Sudjianto dan Dahidi, 2009).

Dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang, *giongo* adalah salah satu kajian yang perlu diperhatikan. *Giongo* merupakan salah satu aspek bahasa Jepang yang menarik bagi para pembelajar bahasa Jepang yang berbahasa ibu bahasa Indonesia. Namun karena jumlahnya yang begitu banyak sementara padanannya dalam bahasa Indonesia sangat terbatas, kadang *giongo* ini menjadi salah satu kendala pada saat belajar bahasa jepang (Sudjianto dan Dahidi, 2009).

Menurut Hanata dan Hibiya (1989) *giongo* adalah kata-kata yang menggambarkan suara yang ada disekeliling kita. *Giongo* dibagi menjadi dua, yaitu:

1) *Giongo* adalah kata-kata yang menunjukan bunyi benda mati. Contoh:
    a. Goon (tiruan bunyi lonceng)

b. Don (tiruan bunyi ledakan)

c. Batabata (tiruan bunyi mesin motor)

2) *Giseigo* adalah kata-kata yang menunjukan suara makhluk hidup.

a. Nyaanyaa (tiruan suara kucing)

b. Wanwan (tiruan suara anjing)

c. Kusukusu (tiruan suara tawa manusia)

Dari definisi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa *giongo* adalah kata-kata yang menunjukan tiruan bunyi dan suara disekeliling kita yang dihasilkan oleh benda mati ataupun makhluk hidup.

Untuk mempelajari *giongo*, selain harus mengetahui makna dari *giongo*, para pembelajar bahasa Jepang juga harus mengetahui cara penggunaannya. Penggunaan *giongo* dalam percakapan ataupun teks bacaan biasanya diikuti oleh partikel *~to*. Dengan mengetahui cara penggunaanya, para pembelajar bahasa Jepang dapat menggunakan *giongo* dalam kalimat percakapan dengan baik dan benar. Penulis sebagai salah seorang pembelajar bahasa Jepang merasa bahwa pemahaman tentang *giongo* masih kurang, oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti tentang *giongo*.

Selain digunakan dalam teks dan percakapan, *giongo* juga banyak digunakan dalam *manga* (komik khas Jepang) dan *anime* (kartun animasi khas Jepang) sebagai efek suara. Efek suara dalam komik Jepang sangat berguna untuk mengekspresikan suasana, perasaan tokoh, dan lain-lain (Trisno, 2006).

Anime adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai

macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi gaya gambar *manga*, komik khas Jepang. Selain gambar animasinya yang menarik, cerita yang disajikanpun sangat bervariasi, dari cerita tentang cinta dan persahabatan sampai cerita tentang petualangan dan kehidupan. Oleh karena itu banyak orang yang menonton *anime* sebagai salah satu hobi dan hiburan ketika senggang (Wikipedia, 2011).

Kaichou wa Meido-sama! adalah salah satu *anime* yang populer di Jepang. *Anime* ini merupakan *anime romance comedy* yang diadaptasi dari *manga* dengan judul yang sama karya Hiro Fujiwara. Di Jepang *anime* ini ditayangkan pada tanggal 2 April 2010 hingga 24 September 2010 dengan durasi 24 menit per episodenya. *Kaichou wa Meido-sama!* menempati peringkat 143 dari ribuan *anime* yang ada sebagai *anime* yang bertema *romance comedy* terpopuler. Hingga saat ini terdapat lebih dari 35 *fansubs* (kependekan dari *fan-subtitled*) yang telah menerjemahkan *anime Kaichou wa Meido-sama!* kedalam bahasa lainnya seperti bahasa Inggris, Prancis, Belanda, Spanyol, Arab, Jerman, Turki, Itali, Polish, Hungaria, China, dan Brazil (http://my*anime*list.net/, 2012).

Selain jalan ceritanya yang menarik, *anime Kaichou wa Meido-sama!* mempunyai keunikan dalam penggunaan *giongo* sebagai efek suara. Pada umumnya, dalam sebuah *anime*, *giongo* ditulis pada *background* yang berfungsi untuk mengekspresikan keadaan, suasana atau perasaan tokoh. Tetapi dalam *anime Kaichou wa Meido-sama!*, *giongo* tidak hanya dituliskan pada *background* sebagai efek suara, tetapi terkadang diucapkan langsung oleh para tokoh dalam *anime* tersebut sebagai bunyi dari efek suara yang digunakan. Seperti, ketika

terdapat adegan salah satu tokoh dalam *anime Kaichou wa Meido-sama!* yang sedang menelan makanan yang dikunyah, pada saat itu tokoh tersebut mengucapkan *gokkun* (tiruan bunyi ketika menelan) sebagai efek suara dari menelan makanan. Dalam *anime* lain, biasanya *gokkun* tidak akan di ucapkan oleh tokoh, tetapi hanya ditulis pada *background* sebagai efek suara menelan makanan pada adegan tersebut. Karena keunikan penggunaan *giongo* pada *anime Kaichou wa Meido-sama!* penulis tertarik untuk menjadikan *anime* tersebut sebagai objek penelitian.

Sebelumnya terdapat penelitian yang berkaitan dengan *giongo,* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Marlina Roseta pada tahun 2008 yang berjudul "*Analisis Giongo Gitaigo yang Terdapat dalam Buku Shin Nihongo no Chuukyuu Honsatsu Kaiwa*". Kesimpulan mengenai *giongo* dan *gitaigo* pada penelitian ini adalah, dari data sebanyak 23 buah yang dianalisis, dikelompokan menjadi 3 kelompok berdasarkan makna dan keadaan yang ditunjukan yaitu menyampaikan gejala atau keadaan sakit, menerangkan proses dan sebagai kiasan/ perumpamaan. Penggunaan *giongo gitaigo* yang terdapat dalam kalimat pada buku *Shin Nihongo no Chuukyuu Honsatsu Kaiwa,* dapat diikuti oleh partikel ～だ、～する、～Verb、～と Verb、～と. Dari analisis data mengenai perubahan jenis kata *giongo gitaigo*, kata kerja (動詞) dapat diambil dari *giongo gitaigo* dan kata asli seperti kata keterangan (副詞) dapat digunakan sebagai *giongo gitaigo*. Tetapi apa yang akan diteliti oleh penulis disini memiliki perbedaan dalam objek yang akan diteliti, dengan demikian kesimpulan yang dihasilkan pun akan berbeda.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk mengangkat topik penelitian yang berjudul "*Analisis Giongo dalam Anime Kaichou wa Meido-sama! Episode 1-10*".

1.2. Rumusan Masalah

1) Apa makna *giongo* yang muncul dalam *anime Kaichou wa Meido-sama* episode 1-10?
2) Bagaimana karakteristik *giongo* dalam *anime Kaichou wa Meido-sama* episode 1-10 dilihat dari bentuk strukturnya.
3) Bagaimana penggunaan *giongo* dalam *anime Kaichou wa Meido-sama* episode 1-10 dilihat dari fungsi gramatikalnya?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya akan menganalisis *giongo* yang ada di dalam *anime Kaichou wa Meido-sama* episode 1-10.

1.4. Tujuan Penelitian

1) Untuk mengetahui makna *giongo* yang muncul dalam *anime Kaichou wa Meido-sama* episode 1-10.
2) Untuk mengetahui karakteristik *giongo* dalam *anime Kaichou wa Meido-sama* episode 1-10 dilihat dari bentuk strukturnya.
3) Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *giongo* di dalam *anime Kaichou wa Meido-sama* episode 1-10 dilihat dari fungsi gramatikalnya.

1.5. Manfaat Penelitian

1) Penulis

   Penulis berharap hasil dari penelitian ini bisa dijadikan referensi bagi penulis untuk mempelajari, memahami dan mengenal lebih jauh tentang *giongo*, terutama *giongo* yang digunakan dalam *anime.*

2) Pembaca

   Penulis berharap hasil penelitian ini dapat membantu pelajar bahasa Jepang untuk mempelajari dan mengetahui *giongo*, terutama *giongo* yang digunakan dalam *anime*. Penulis juga berharap hasil penelitian ini bisa menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini penulis menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tinjauan pustaka ini penulis akan menjelaskan tentang semantik, *giongo*, sejarah singkat *anime*, dan sinopsis tentang *anime Kaichou wa Meido-sama!*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab metodologi ini penulis menjelaskan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian, teknik pengumpulan dan pengolahan data.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab pembahasan ini penulis menjelaskan tentang hasil analisis mengenai makna, karakteristik, dan penggunaan *giongo* dalam *anime Kaichou wa Meido-sama!*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini penulis menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.