

BAB 1

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Bahasa adalah lambang atau tanda yang diperlukan sebagai alat komunikasi oleh masyarakat manusia. Chaer (2007:37). Mengatakan bahwa bahasa tidak hanya berupa kata tetapi juga merupakan satuan lambang atau simbol. Salah satu jenis lambang atau simbol yang disebutkan oleh Chaer tersebut adalah onomatope. Onomatope adalah kajian Bahasa yang berupa sekelompok kata atau kata yang digunakan untuk menirukan atau menerangkan keadaan suatu bunyi yang dapat menjadi sarana komunikasi dalam karya tulis itu sendiri. Mulya (2013:4) Mengatakan bahwa sebagian besar onomatope dalam bahasa Jepang dapat dimasukkan ke dalam fukushi atau adverbial yaitu kata keterangan.

Onomatope pada manga sangat berguna untuk menggambarkan suasana yang terdapat dalam komik tersebut dengan cara menggambarkan suara-suara alam, gerakan atau keadaan perasaan yang di alami oleh karakter komik itu sendiri.

Bahasa Jepang adalah bahasa yang unik, jika dicermati dengan seksama bahwa kosakata pada bahasa Jepang banyak kata yang berhubungan dengan berbagai gejala alam termasuk tumbuh-tumbuhan, binatang, dan sebagainya. *Onomatope* merupakan kosakata yang berasal dari peniruan bunyi, suara, keadaan dan tindakan. Kosakata ini banyak ditemukan pada saat membaca komik, majalah, surat kabar, dan karya-karya sastra. J.G. Herder (dalam Keraf (1991:3) menguraikan sebagai berikut: “Objek-objek diberi nama sesuai dengan bunyibunyi

yang dihasilkan oleh objek-objek itu sendiri”. Objek-objek yang dimaksud yaitu bunyi-bunyi binatang atau peristiwa alam seperti manusia yang menirukan suara anjing, suara ayam, desis angin, dan sebagainya. Menurut Yoshio (2017:35)., *giongo* merupakan kata-kata yang menyatakan suara makhluk hidup atau bunyi yang keluar dari benda mati. *Giongo* sering sekali disebut dengan *Giseigo*, perbedaannya *giongo* lebih menunjukkan tiruan bunyi benda mati, sedangkan *giseigo* menunjukkan tiruan suara makhluk hidup.

(Trager, 2004:12) Mengatakan *onomatope* pada komik sangat berguna untuk menggambarkan suasana yang digunakan oleh anggota masyarakat sebagai alat untuk berinteraksi sesuai dengan keseluruhan pola budaya mereka. Jepang adalah satu-satunya negara yang menggunakan *onomatope* dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan *onomatope* ini sangat beragam, karena itu *onomatope* sangat erat hubungannya dalam kehidupan masyarakat Jepang. Kindaichi mengatakan bahwa *onomatope* terdiri dari *giongo* (*giongo* dan *giseigo*) dan *gitaigo* (*gitaigo*, *giyougo*, *gijougo*). Beberapa contoh *onomatope* dari jenis *giongo*, *gitaigo*, *giseigo*, *gijougo*, dan *giyougo* dari penelitian terdahulu berdasarkan jenis dan maknanya. *giongo*: ^{ほし} ^や ^{ほし} ^や (menyatakan bunyi sepatu yang menyentuh

permukaan air), *giseigo*: ^に ^や ^あ ⁻ (menyatakan suara kucing) *gitaigo*: ^サ ^ハ ^ア ⁻

(menyatakan suara hujan yang deras), *giyougo*: ^ゴ ^ク ^ゴ ^ク (menyatakan yang sedang

minum), *gijougo*: 力-少 (menyatakan perasaan kecewa).

Onomatope adalah salah satu kajian yang menarik untuk diteliti bagi orang yang sedang belajar bahasa Jepang karena dapat membantu untuk memahami situasi atau peristiwa yang sedang terjadi ketika membaca manga. Akan tetapi karena jumlah onomatope bahasa Jepang sangat banyak dan arti Bahasa Indonesia yang sedikit dan tidak mudah mendapatkan padanan kata yang sama, sehingga membuat peneliti ingin mengkaji onomatope yang terdapat di dalam manga *Araburu Kisetsu no Otome Domoyo* volume 1 dan 2 karya Okada Mari.

Manga ini menceritakan tentang kehidupan 5 orang gadis SMA yang tergabung dalam klub literatur dalam menghadapi perubahan terbesar di hidup mereka. Kelimanya memiliki cerita masing-masing tentang bagaimana mereka melihat hubungan dengan orang yang disukai dan juga bagaimana hubungan tersebut berkembang lebih jauh. kelima tokoh pada komik ini digambarkan dengan kepribadian yang lugub dan naif. Dalam manga *Araburu Kisetsu no Otome Domoyo* Volume 1 dan 2 ada beberapa jenis klasifikasi *onomatope* yang terdapat di dalamnya. Adapun penelitian terdahulu sebagai berikut.

Penelitian terdahulu yang pertama mengenai *onomatope* yang dilakukan oleh Nabilla Andriyani (Unas, 2022) dengan skripsi yang berjudul “*Onomatope* dalam komik *Rokuhou-dou Yotsuro Biyori* Vol.13 Karya Yuu Shimizu. Telaah Pragmatik” dengan mengangkat masalah jenis *onomatope* apa saja yang muncul dalam komik *Rokuhou-dou Yotsuro Biyori* Vol.13 Karya Yuu Shimizu serta makna apa saja yang muncul dari *onomatope* jenis tersebut. Penelitian tersebut

menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan teori yang digunakan teori Akimoto dengan hasil penelitian adalah 58 buah onomatope dengan jenis *giyougo* (tiruan yang menyatakan kegiatan atau pergerakan dari makhluk hidup) sebagai onomatope yang paling banyak muncul dalam komik *Rokuhou-dou Yotsuro Biyori* Vol.13 Karya Yuu Shimizu.

Penelitian terdahulu yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Bayu Andreansyah (Universitas Negeri Semarang, 2020) dengan judul skripsi "Analisis Makna *Onomatope* Dalam Buku *Nihon No Mukashi Banashi*" dengan mengangkat masalah makna onomatope yang terdapat dalam buku *Nihon no Mukashi Banashi*. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan teori Machida & Momiyama dengan hasil 147 kata dengan onomatope jenis *giongo* yang paling banyak muncul sebanyak 63 kata.

Penelitian terdahulu ketiga, yang dilakukan oleh Rani Nurul Sianti (Unas,2021) dengan judul skripsi "Onomatope Suara dan Ekspresi Pada Saat Makan Dalam Komik Kuliner *Kodoku no Gurume*" dengan mengangkat masalah yaitu mengklasifikasikan onomatope dan menganalisis berdasarkan konteks situasi saat makan. Dalam penelitian ini, digunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui catat dan simak berupa kata-kata atau gambaran sesuatu dengan fenomena yang diselidiki. Teori yang digunakan adalah teori onomatope dan pragmatik, konteks. Berdasarkan hasil analisis dalam komik kuliner terdapat 44 data giongo dan gitaigo diantaranya giongo 7 buah, giseigo 21 buah, gitaigo 3 buah, giyougo 12 buah, dan gijougo 1 buah mengenai taberu oto

dan shokkan juga terdapat kata variasi bentuk lain, selain itu terdapat makna yang sama tetapi dalam konteks situasi ekspresi yang berbeda ketika makan.

1.2 Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu, bagaimana jenis dan makna onomatope yang digunakan sesuai konteks pada komik *Araburu Kisetsu No Otome Domoyo* Volume 1 dan 2 karya Okada Mari.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dilakukan agar mempermudah peneliti untuk membatasi masalah, maka penelitian ini hanya terbatas pada pembahasan onomatope dalam komik *Araburu Kisetsu No Otome Domoyo* Volume 1 dan 2 karya Okada Mari Tahun

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan jenis dan makna onomatope yang digunakan sesuai konteks pada komik *Araburu Kisetsu No Otome Domoyo* Volume 1 dan 2 karya Okada Mari.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil pada penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa atau pembelajar bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat digunakan untuk memperluas wawasan bagi penulis dan pembelajar bahasa Jepang mengenai onomatope agar dapat memahami situasi atau suatu peristiwa yang sedang terjadi pada manga, novel, cerita pendek, dan percakapan sehari-hari.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif karena berupa kata-kata atau gambaran. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data tertulis yang diperoleh dari komik *Araburu Kisetsu no otome Domoyo* Volume 1 dan 2 karya Okada Mari.

1.7 Sistematika Penyajian

Bab 1 pada bab pendahuluan ini, menguraikan latar belakang masalah, perumusan permasalahan, pembatasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, kerangka teori dan sistematika penulisan.

Bab 2 kajian teori merupakan penjelasan teori-teori yang digunakan sebagai pedoman yang digunakan oleh penulis dalam menganalisis data.

Bab 3 analisis dan pembahasan dengan mengklasifikasikan jenis onomatope dan maknanya.

Bab 4 merupakan bab terakhir memuat kesimpulan