

BAB II

KAJIAN TEORI

1.1. Pengertian Pragmatik

Pragmatik adalah bidang studi linguistik yang mempelajari tentang apa saja yang dapat termasuk dengan struktur bahasa yang digunakan untuk alat komunikasi antara penutur dan juga sebagai pendengar. Dan sebagai petunjuk tanda bahasa pada hal ekstralingual (Verhaar, 1999:14). Wijana (1996:2) mengatakan pragmatik adalah ilmu yang mempelajari bahasa secara eksternal dan ini mengatakan bahwa makna yang sedang diteliti oleh ilmu pragmatik tersebut adalah makna yang terkait dengan konteks dalam bahasa tersebut.

Pragmatik adalah ilmu bahasa yang mempelajari kondisi penggunaan bahasa manusia yang pada awalnya sangat dipengaruhi oleh konteks melatarbelakangi bahasa itu sendiri. Pragmatik sebagai studi yaitu meliputi tentang makna pernyataan dalam situasi atau konteks tertentu (Djajasudarma, 2012:60). Konteks itu sendiri merangkul segala sesuatu pada peristiwa komunikasi itu sendiri. Tentu pada komunikasi, semua kata harus serasi atau sama dengan konteks saat ini. Dengan itu, penulis harus melihat setiap peristiwa untuk mencapai relevansi dengan konteks saat ini. (Djajasudarma 2012: 49-49) Keterkaitan tersebut bisa dilihat dari pelambangan bahasa berdasarkan tiruan bunyi yang dihasilkan oleh barang, gerak, atau orang yang disebut dengan istilah onomatope.

2.2 Pengertian Onomatope

Onomatope merupakan tiruan bunyi yang mengacu pada bunyi dari suatu benda, suatu keadaan dan juga tindakan. Maksudnya adalah benda atau suatu hal yang dibentuk berdasarkan bunyi dari benda tersebut (Chaer 2012:4).

Mulya (2013:4) berbicara bahwa hampir semua onomatope dalam bahasa Jepang masuk ke dalam fukushi atau adverbial (kata keterangan). Fukushi adalah kata-kata yang menerangkan

verba, adjektiva dan adverbial lainnya, tidak dapat berubah, dan berfungsi menyatakan keadaan atau derajat suatu aktifitas, suasana, atau perasaan pembicara (Matsuoka dalam Sutrisna 2017:19).

Penjelasan lebih lengkapnya tentang onomatope bahasa Jepang terlihat dari teori Akimoto dalam Supangat (2015:12) berikut ini.

“このように擬声語・擬態語の両方に用いられたり、どちらか判断で きなかつたりする話もあるので、これらを合わせて音象徴後あるいはオノマトペと呼ぶ。”

“*kono you ni giseigo-gitaigo no ryouhou ni mochiiraretari, dochira ka handan dekinakattari suru hanashi mo aru no de, korera wo awasete onshouchougo arui wa onomatope to yobu*”.

Terjemahan: “Karena bahasa Jepang memiliki baik giseigo dan gitaigo, namun karena ada pula kata yang tidak bisa ditentukan masuk dalam klasifikasi yang mana, maka gabungan keduanya disebut sebagai onshouchougo atau onomatope.

Kindaichi dalam Hendriati (2014-8) mengatakan bahwa onomatope dalam bahasa Jepang terdiri atas *giongo* (*giongo dan giseigo*) dan *gitaigo* (*gitaigo, giongo dan gijougo*).

2.2.1. *Giongo*

Giongo merupakan kata-kata yang menyatakan suara makhluk hidup atau bunyi yang keluar dari benda mati (Yoshio, 1989:302). Menurut Minashima dalam Yuliani (2017:26) mengatakan bahwa *giongo* diartikan dalam *koujien* edisi kelima sebagai kata yang meniru bunyi yang sebenarnya, sedangkan *giseigo* didefinisikan sebagai kata yang meniru suara binatang atau manusia.

Giongo terbagi kedalam dua kelompok, yaitu *giongo* dan *giseigo* (Asano dalam Yuliani, 2017:26) :

1. *Giongo*:

Giongo merupakan kata untuk menyatakan tiruan dari benda mati

Contoh : 風で窓がガタガタ始めた

(Jendela mulai berderak karena angin).

2. *Giseigo*:

Giseigo merupakan kata untuk menyatakan tiruan suara makhluk hidup

Contoh : 犬がワンワンと鳴く

(Anjing itu menggonggong)

2.2.2. Gitaigo

Gitaigo adalah kelompok kata yang menyatakan situasi atau kondisi dari suatu benda (Iida dalam Yuliani, 2017:27). Gitaigo adalah tiruan yang mengekspresikan keadaan fisik dan tindakan.

Asano dalam Yuliani (2017:28) mengklasifikasikan gitaigo kedalam tiga kelompok, yaitu giatigo, giyougo, dan gijougo.

1. Gitaigo

Gitaigo merupakan tiruan bunyi yang menyatakan keadaan benda mati

Contoh :

星がキラキラ光っている

(bintang bersinar kerlap-kerlip).

2. Giyougo

Giyougo merupakan kata yang menyatakan keadaan (kegiatan atau pergerakan) makhluk hidup.

Contoh:

妹がニコニコしている

(wanita tersenyum)

3. Gijougo

Gijougo merupakan onomatope berfungsi untuk menyatakan perasaan manusia

バスがなかなか来ないで、イライラしている

(karena bisnya terlambat, saya kesal).

Seperti pada teori yang sudah dijelaskan, Di dalam komik tersebut terdapat banyak sekali onomatope didalamnya yang menggambarkan bermacam bunyi suara, alam, wujud atau keadaan yang muncul pada situasi saat menikmati makanan atau minuman dan juga menggambarkan



sesuatu situasi yang sedang terjadi seperti suara sepatu, meja dan lain lain dengan melalui kata-kata. Pada skripsi ini akan mengklasifikasikannya berdasarkan jenis dan makna dari onomatope yang terkandung di dalam komik tersebut.

