

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Onomatope berasal dari bahasa Yunani yaitu kata “*onoma*” yang berarti nama, dan kata “*poieō*” yang berarti membuat. Menurut Tamori (1993:14), onomatope adalah sekelompok kata yang menirukan bunyi atau suara dari benda mati ataupun makhluk hidup seperti manusia dan hewan. Selain itu, onomatope juga digunakan untuk menggambarkan suara dari alam, keadaan, serta suatu perbuatan atau aktivitas yang kadang sulit digambarkan oleh kata-kata. Onomatope mengganti atau mengubah suara-suara, keadaan, perbuatan ataupun aktivitas tersebut menjadi suatu rangkaian kata yang dapat ditiru oleh manusia, sehingga dapat digunakan sebagai kata yang mewakili serta menggambarkan situasi dan kejadian yang sulit digambarkan tersebut.

Setiap bahasa yang ada di seluruh dunia pada umumnya memiliki onomatope. Namun, karena terdapat perbedaan dalam bahasa dan sistem fonologi, maka bentuk serta jumlah onomatope yang ada di setiap bahasa pun menjadi berbeda-beda. Lalu, dari setiap bahasa yang memiliki onomatope tersebut, bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa dengan jumlah onomatope yang sangat banyak. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya masyarakat Jepang yang menggunakan onomatope dalam kehidupan sehari-hari, baik itu dalam percakapan lisan maupun tertulis. Selain itu, mereka juga kerap kali menggunakan dan menyisipkan onomatope dalam *anime*, *manga*, *game*, novel, maupun karya-karya sastra lainnya.

Tamori (1993:4), membagi dan mengklasifikasikan onomatope dalam bahasa Jepang menjadi dua kelompok besar, yaitu 擬音語 *giongo* dan 擬態語 *gitaigo*. *Giongo* merupakan kata-kata yang digunakan untuk menggambarkan bunyi yang berasal dari makhluk hidup, bunyi yang keluar dari benda mati, serta bunyi yang berasal dari alam. Sedangkan, *gitaigo* merupakan kata-kata yang digunakan untuk menggambarkan suatu pergerakan, aktivitas, maupun keadaan tertentu.

Tamori juga membagi lagi *giongo* dan *gitaigo* ke dalam beberapa kelompok kecil. *Giongo* itu sendiri terbagi menjadi dua jenis, yaitu 擬声 *gisei* dan 擬音 *gion*.

*Gisei* merupakan kata tiruan bunyi yang berasal dari makhluk hidup, seperti bunyi manusia, hewan, dll. Berikut contoh kalimat yang menggunakan *giongo* dengan jenis *gisei* di dalamnya :

1. 一分ってマジ短いからね。何にも。名前言って、はははとってたら終わっちゃうよ。

*Ippun tte maji mijikai kara ne. nan ni mo, namae itte, hahaha to ittetara owacchau yo*

‘Satu menit itu benar-benar singkat. (Kita tidak bisa melakukan) apapun. Sebut nama, tertawa-tertawa, langsung selesai’

(*Nogizaka Koujichuu*, Eps.351, 00:04:54-00:05:00)

2. 愛が足りてない状態だと、愛をつぶやくとすぐウフツってなるんですけど…。

*Ai ga taritenai joutai da to, ai wo tsubuyaku to sugu ufut tte naru ndesu kedo....*

‘Jika dia dalam kondisi kekurangan cinta, saat kamu menggumamkan kata cinta padanya, dia akan langsung tertawa cekikikan’

(*Nogizaka Koujichuu*, Eps.350, 00:08:31-00:08:40)

Kalimat (1) dan (2) merupakan contoh dari penggunaan *giongo* dengan jenis *gisei* di dalam suatu kalimat. *Giongo* yang digunakan dalam kalimat (1) adalah はは *hahaha* yang merupakan kata tiruan dari bunyi atau suara tertawa yang dihasilkan manusia. Kalimat (2) menggunakan *giongo* ウフツ *ufut* yang juga merupakan kata tiruan dari bunyi atau suara tertawa yang dihasilkan manusia. Meskipun kalimat (1) dan (2) merupakan kata tiruan dari suara yang sama yaitu suara tertawa manusia, *giongo* yang digunakan pada kedua kalimat tersebut berbeda.

Sementara itu, *gion* merupakan kata tiruan bunyi yang berasal dari benda mati. Berikut contoh kalimat yang menggunakan *giongo* dengan jenis *gion* di dalamnya:

3. 暑さで真空がバーン！ってなって

*Atsusa de shinku ga baan! tte natte*

‘Ruang kosong (dalam plastiknya) jadi duar! (meledak) karena panas’

(*Nogizaka Koujichuu*, Eps.343, 00:02:24-00:02:27)

4. 出てきて、いきなりドン！（と風船を爆破する）

*Dete kite, ikinari don! (to fuusen wo bakuha suru)*  
'Dia keluar, dan tiba-tiba dor! (meledakkan balon)'

(*Nogizaka Koujichuu*, Eps.345, 00:17:34-00:17:36)

Kalimat (3) dan (4) merupakan contoh dari penggunaan *giongo* dengan jenis *gion* di dalam suatu kalimat. *Giongo* yang digunakan dalam kalimat (3) adalah *ドン!* *baan* yang merupakan kata tiruan dari bunyi atau suara suatu ledakan.

Kalimat (4) menggunakan *giongo* *ドン!* *don* yang juga merupakan kata tiruan dari bunyi atau suara suatu ledakan. Meskipun kalimat (3) dan (4) merupakan kata tiruan dari suara yang sama yaitu suara suatu ledakan, namun *giongo* yang digunakan pada kedua kalimat tersebut berbeda.

Berdasarkan contoh dan penjelasan di atas dapat dilihat bahwa penggunaan *giongo* dapat digunakan untuk menggambarkan beragam bunyi yang berasal dari makhluk hidup, bunyi yang keluar dari benda mati, serta bunyi yang berasal dari alam. Oleh karena itu, keberadaannya tersebut terasa sangat penting khususnya dalam suatu bacaan seperti buku cerita, *manga*, ataupun novel. *Giongo* dapat membantu pembaca untuk lebih memahami situasi atau keadaan yang sedang berlangsung dan terjadi di dalam cerita. Selain itu, *giongo* juga dapat membuat pembaca merasa masuk dan terbawa ke dalam cerita dengan tiruan suara-suara yang ada sehingga membuat pembaca dapat lebih menikmati cerita. Hal ini menyebabkan seringkali ditemukan penggunaan *giongo* dan *gitaigo* ini pada bacaan-bacaan tersebut.

*Giongo* dan *gitaigo* sering digunakan di dalam suatu bacaan. Namun, penggunaannya tersebut tidaklah terbatas hanya sampai bahasa tulisan saja. Hal ini dikarenakan *giongo* dan *gitaigo* juga kerap kali ditemukan dalam bahasa lisan. Masyarakat Jepang sendiri sering kali menggunakan *giongo* dan *gitaigo* dalam setiap percakapan, baik itu untuk percakapan formal maupun percakapan sehari-hari. *Giongo* banyak digunakan dalam suatu percakapan untuk membantu menggambarkan bunyi atau suara dari suatu makhluk hidup, benda, pergerakan, ataupun keadaan agar terasa lebih hidup dan konkret. Banyaknya penggunaan

*giongo* dalam suatu percakapan oleh masyarakat Jepang tersebut dapat dilihat dimana saja. Salah satunya seperti dalam percakapan pada suatu acara televisi, baik itu acara anime, film, berita, ataupun suatu *talkshow* dan acara-acara *variety* lainnya.

Salah satu acara *variety* dari televisi Jepang yang memiliki banyak penggunaan *giongo* di dalam setiap percakapannya adalah acara berjudul Nogizaka Koujichuu. Program acara televisi ini dipandu oleh Bananaman dan dibintangi oleh anggota grup *idol* Nogizaka46. Acara ini pertama kali ditayangkan pada tanggal 19 April 2015 di TV Tokyo untuk menggantikan acara sebelumnya yang berjudul Nogizakatte, doko?. Acara ini ditayangkan setiap hari minggu malam dan masih terus berlanjut sampai sekarang dengan total episode yang sudah berjumlah 396 episode. Sebagai sebuah acara *variety*, tentunya acara ini menampilkan berbagai macam hal seperti *talkshow*, perlombaan, *games*, ataupun berita seputar grup *idol* Nogizaka46 di dalam setiap episodanya. Dengan dipandu oleh Bananaman dan anggota Nogizaka46 sebagai bintangnya, acara ini selalu menimbulkan gelak tawa dan dapat menghibur para penontonnya dengan setiap hal yang ditampilkan. Selain itu, percakapan antara Bananaman selaku pembawa acara dengan anggota Nogizaka46 yang dekat, spontan, dan tanpa naskah ini memiliki banyak penggunaan onomatope khususnya *giongo* di dalam setiap percakapannya. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menggunakan acara ini sebagai objek penelitian karena terdapat banyaknya penggunaan onomatope seperti *giongo* di dalam setiap percakapannya.

Peneliti memilih untuk menggunakan acara Nogizaka Koujichuu yang ditayangkan pada tahun 2022, yaitu dari episode 342-392 sebagai sumber data penelitian. Episode-episode tersebut dipilih untuk ditelusuri dan diklasifikasikan penggunaan *giongo* yang terdapat di dalamnya. Hal ini dilakukan karena banyaknya jumlah episode yang ada sehingga peneliti perlu membatasi dan memfokuskan penelitian hanya pada beberapa episode tersebut saja. Selain itu, ke-50 episode tadi dapat dengan mudah diakses melalui kanal *youtube* Nogizaka Haishinchuu sehingga memudahkan proses pencarian data. Oleh karena beberapa alasan tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan acara Nogizaka Koujichuu yang ditayangkan pada tahun 2022, yaitu dari episode 342-392 untuk diklasifikasikan dan diteliti jenis serta makna *giongo* yang terdapat di dalam setiap percakapannya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang penelitian di atas, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apa saja tipe pembentukan *giongo* yang terdapat dalam acara *variety* Nogizaka Koujichuu Episode 342-392 menurut teori yang dikemukakan Tamori Ikuhiro?
2. Apa saja makna *giongo* yang terdapat dalam acara *variety* Nogizaka Koujichuu Episode 342-392?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar tidak terlepas dari pokok masalah dan hasil penelitian dapat lebih terfokus, maka peneliti membatasi masalah pada *giongo*, yaitu dengan menganalisis tipe pembentukan *giongo*, serta makna dari *giongo* yang terdapat dalam acara *variety* Nogizaka Koujichuu Episode 342-392 saja. Selanjutnya, makna *giongo* yang ditemukan pada data akan diklasifikasikan berdasarkan klasifikasi onomatope menurut Tamori Ikuhiro (1993:14).

## 1.4 Tujuan Penelitian

Setiap rumusan masalah, tentunya memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengembangkan kajian ilmu semantik mengenai *giongo* yang digunakan pada acara *variety* Nogizaka Koujichuu. Sedangkan secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh hasil sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan tipe pembentukan *giongo* yang terdapat dalam acara *variety* Nogizaka Koujichuu Episode 342-392 menurut teori yang dikemukakan Tamori Ikuhiro.
2. Mendeskripsikan makna *giongo* yang terdapat dalam acara *variety* Nogizaka Koujichuu Episode 342-392.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian memberikan manfaat, baik itu secara teoritis maupun secara praktis. Sama halnya dengan hal itu, peneliti juga berharap agar penelitian ini dapat memberikan manfaat pada bidang pendidikan khususnya pada bidang ilmu kebahasaan. Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan kontribusi untuk mempermudah dalam memahami analisis *giongo* yang digunakan dalam acara *variety* Nogizaka Koujichuu. Sedangkan dari segi praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai onomatope dalam kajian semantik bidang linguistik.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode merupakan hal yang sangat diperlukan dalam sebuah penelitian. Sudarsono (1993:9) menjelaskan bahwa, metode adalah sebuah cara yang digunakan untuk meneliti sebuah objek. Dalam lingkup ilmu sosial, metode terdiri dari dua jenis yaitu metode kuantitatif dan metode kualitatif. Metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang lebih berfokus pada data dari angka dengan sebuah instrumen atau alat ukur tertentu, sedangkan metode kualitatif merupakan metode penelitian yang lebih berfokus pada cara pemahaman peneliti untuk menjabarkan data analisis dan tidak melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya.

Penelitian ini sendiri merupakan bentuk penelitian yang menggunakan metode kualitatif. Peneliti menggunakan metode kualitatif untuk penelitian ini karena peneliti menganggap bahwa metode ini merupakan metode yang cocok digunakan sebab bertujuan untuk menggali penjelasan makna dari objek yang diteliti. Lalu, analisis data dalam penelitian ini secara menyeluruh menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Adapun beberapa tahapan dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Langkah awal dalam memulai sebuah penelitian adalah dengan melakukan pengumpulan data. Dengan adanya data maka suatu penelitian dapat dilakukan. Lalu, dalam proses pengumpulan data itu sendiri diperlukan suatu metode atau cara untuk mengumpulkan data. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sendiri adalah metode simak. Metode simak atau penyimakan adalah metode yang dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa (Sudaryanto, 2015:203). Teknik yang digunakan untuk membantu metode dalam pengumpulan data adalah teknik dasar dan teknik lanjutan. Dalam proses pengumpulan data ini, peneliti menggunakan teknik dasar sadap. Teknik sadap merupakan bentuk pelaksanaan metode simak dengan menyadap penggunaan bahasa seseorang atau beberapa orang (Sudaryanto, 2015:203).

Teknik lanjutan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak bebas libat cakap (SBLC) dan teknik catat. Teknik SBLC merupakan kegiatan menyadap yang dilakukan dengan tidak ikut berpartisipasi ketika menyimak (Sudaryanto, 2015:203). Dengan kata lain, peneliti hanya berperan sebagai pengamat sumber data dan tidak berpartisipasi atau ikut terlibat dalam pembentukan dan pengumpulan calon data. Peneliti menyimak penggunaan bahasa dalam acara *variety* Nogizaka Koujichuu untuk memperoleh data mengenai penggunaan *giongo* dari percakapan atau dialog antara Bananaman selaku pembawa acara dan anggota Nogizaka46 selaku bintang acara di dalamnya. Selain teknik SBLC, peneliti juga menggunakan teknik catat dalam penelitian ini. Teknik catat merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara mencatat. Teknik ini sendiri peneliti gunakan untuk mencatat potongan-potongan kata dan kalimat yang mengandung *giongo* yang telah disimak dengan teknik sebelumnya.

### 1.6.2 Metode dan Teknik Analisis Data

Tahap selanjutnya setelah data dikumpulkan ialah tahap menganalisis data. Pada tahap ini, peneliti menganalisis data dengan menggunakan metode padan. Metode padan merupakan metode yang alat penentunya di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan (Sudaryanto, 2015:15). Berdasarkan

tahap penggunaannya, teknik dalam metode padan dibedakan menjadi dua yaitu teknik dasar dan teknik lanjutan.

Teknik dasar yang peneliti gunakan adalah teknik pilah unsur penentu (PUP). Menurut Sudaryanto (2015), teknik pilah unsur penentu merupakan teknik pilah dimana alat yang digunakan adalah daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh peneliti sendiri. Selain itu, alat yang peneliti gunakan adalah daya pilah ortografis dan daya pilah referensial. Alat penentu dari daya pilah ortografis adalah tulisan yang merupakan perekam dan pengawet bahasa. Alat penentu dari daya pilah ortografis tersebut nantinya digunakan untuk mengklasifikasikan jenis *giongo* yang ada pada data. Daya pilah referensial itu sendiri memiliki alat penentu berupa referen. Oleh karena itu, daya pilah referensial nantinya digunakan untuk memilah pembeda referen pada data. Setelah dipilah sebagai pembeda referennya, data dipilah berdasarkan arti kata dasar terbentuknya kata *giongo* dalam acara *variety* Nogizaka Koujichuu tersebut. Selanjutnya data dianalisis maknanya secara keseluruhan berdasarkan konteks kalimat dan konteks situasinya.

Selain itu, untuk menganalisis data digunakan bantuan kamus dari Matsura, Fukuda, Shiang, dan Mulya untuk mencari arti kata dasar terbentuknya *giongo*. Selanjutnya, peneliti juga menggunakan buku atau kamus Yamaguchi *Giongo Gitaigo Jiten*, *Nihongo Onomatope Jiten* oleh Masahiro, serta *Giongo Gitaigo Tsukaikata Jiten* oleh Toshiko dan Hoshino sebagai referensi makna dari kata *giongo*.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data yaitu, 1) mencatat setiap kalimat yang menggunakan *giongo*, 2) menganalisis makna *giongo* tersebut dengan makna kata, 3) mengklasifikasikan pembagian *giongo* menurut teori pengklasifikasian onomatope Tamori, 4) membuat kesimpulan secara singkat.

### **1.6.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Data**

Menurut Sudaryanto, dalam hal proses penyajian hasil data terdapat dua metode yaitu metode penyajian formal dan metode penyajian informal (Mahsun, 2005:123). Metode formal digunakan pada pemaparan analisis data yang menggunakan statistik berupa angka ataupun tabel. Sementara, metode informal merupakan metode penyajian dengan menggunakan kata-kata ataupun uraian biasa walaupun



dengan terminologi yang bersifat teknis. Pada penyajian hasil data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penyajian data informal karena analisis data yang dilakukan merupakan penjabaran dari hal-hal yang berhubungan pada penelitian ini dengan menggunakan kata-kata disertai dengan tabel untuk mempermudah pembaca melihat hasil data yang telah dianalisis.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam sebuah penelitian, sistematika penulisan juga diperlukan untuk mempermudah proses melakukan penelitian itu sendiri. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu BAB I merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode dan teknik penelitian, serta sistematika penulisan. BAB II merupakan kerangka teori yang berisikan penjelasan teori-teori serta penjelasan lainnya yang berkaitan dengan *giongo*. BAB III merupakan bagian analisis data yang menjelaskan tentang makna dan pengklasifikasian jenis-jenis *giongo* dalam acara *variety* Nogizaka Koujichuu. BAB IV merupakan bagian penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang diperoleh.

