

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap bahasa mempunyai kata-kata yang berasal dari peniruan bunyi. Baik itu tiruan bunyi yang berasal dari manusia, binatang maupun dari benda mati atau alam sekitar. Dalam bahasa Jepang kata yang menggambarkan tiruan bunyi secara umum disebut dengan *giongo* dan *gitaigo*. *Giongo* biasa juga disebut sebagai *giseigo*. *Giongo* atau *giseigo* adalah kata-kata yang menyatakan suara makhluk hidup atau bunyi yang keluar dari benda mati (Sudjianto, 2007:115).

Giongo biasanya menggambarkan bunyi-bunyi yang berasal dari makhluk hidup seperti binatang atau bunyi yang keluar dari benda mati serta berasal dari alam. Sedangkan *gitaigo* adalah kata-kata yang mengungkapkan aktivitas, keadaan dan sebagainya (Sudjianto, 2007:116).

Satoru (1994:3) juga mengatakan bahwa kata dalam bahasa Jepang yang menyatakan bunyi atau suara, seperti *zaazaa* dalam *ame ga zaazaa furu* atau *wanwan* dalam *inu ga wanwan hoeru*, dikenal sebagai *giongo* atau *giseigo*. Kata yang menyatakan keadaan atau aktivitas dari manusia dan benda, seperti *kirakira* dalam *hoshi ga kirakira hikaru* atau *furafura* dalam *furafura aruku* dikenal sebagai *gitaigo*.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *gitaigo* ini berbeda dengan *giongo*. Apabila *giongo* merupakan kata untuk menirukan sebuah bunyi atau suara, sementara *gitaigo* merupakan kata untuk mengungkapkan sesuatu yang tidak mengeluarkan bunyi atau suara, melainkan menggambarkan sebuah emosi atau perasaan serta keadaan atau aktivitas.

Giongo dan *gitaigo* ini dapat kita temukan dalam percakapan sehari-hari orang Jepang. Berikut adalah contoh penggunaan *giongo* dalam kalimat :

1. 彼は指で机をこつこつ（と）たたいます。
Kare wa yubi de tsukue o kotsukotsu (to) tataimasu.
'Dia sedang mengetuk-ngetuk ringan meja dengan jarinya.'
(Shiang, 2009:31)
2. 彼はドアをとんとん（と）たたきます。
Kare wa doa o tonton tatakimasu.
'Dia mengetuk pintu dengan ringan.'
(Shiang, 2009:72)

Kalimat (1) dan (2) di atas merupakan contoh dari *giongo*. Pada kalimat (1), *giongo* yang digunakan adalah こつこつ *kotsukotsu* yang bermakna mengetuk dengan ringan. Kalimat (2), *giongo* yang digunakan adalah とんとん *tonton* yang juga mempunyai makna mengetuk dengan ringan. Pada kalimat (1) dan (2) walaupun mempunyai makna yang sama dengan kata kerja yang sama yaitu たたきます *tatakimasu* tetapi *giongo* yang digunakan pada kedua kalimat tersebut berbeda. Selain kata kerja, objek yang digunakan pada kedua kalimat tersebut juga berbeda. Perhatikan juga contoh *gitaigo* di bawah ini :

3. このコートは私にはだぶだぶです。
Kono kooto wa watashi niwa dabudabu desu .
'Baju dingin ini terlalu longgar untuk saya.'
(Shiang, 2009:40)
4. この靴は私にはゆるゆるです。
Kono kutsu wa watashi niwa yuruyuru desu.
'Sepatu ini terlalu longgar bagi saya.'
(Shiang, 2009:57)

Kalimat (3) dan (4) merupakan contoh *gitaigo*. Kalimat (3) *gitaigo* yang digunakan adalah だぶだぶ *dabudabu* yang mempunyai makna longgar.

Sedangkan *gitaigo* yang digunakan pada kalimat (4) adalah ゆるゆる *yuruyuru* yang juga mempunyai makna longgar. Pada kalimat (3) dan (4) walaupun mempunyai makna yang sama tetapi objek yang digunakan pada kedua kalimat tersebut berbeda. Berdasarkan kalimat (1) dan (2) serta kalimat (3) dan (4) maka dari itu, peneliti tertarik meneliti lebih lanjut mengenai *giongo* dan *gitaigo*.

Penggunaan *giongo* dan *gitaigo* ini dapat ditemukan dalam bahasa percakapan anak-anak maupun bahasa percakapan orang dewasa. Pada bahasa tulis, kosa kata ini dapat ditemukan di dalam komik, majalah, surat kabar, dan karya-karya sastra. Adapun untuk penggunaan bahasa lisan dapat ditemukan dalam percakapan sehari-hari, *anime* dan dalam sebuah film.

Giongo dan *gitaigo* dalam bahasa tulis dapat dengan mudah kita bedakan dengan melihat dari penulisannya. Hal tersebut dikarenakan salah satu ciri dari *giongo* dan *gitaigo* ialah dalam bahasa tulis biasanya *giongo* ditulis dengan *katakana* sedangkan *gitaigo* ditulis dengan *hiragana* (Sudjianto, 2007:115). Penulisan tersebut menjadi perbedaan yang mencolok antara *giongo* dan *gitaigo*. Berbeda dengan bahasa tulis, dalam sebuah film yang merupakan bahasa lisan, kita harus mendengarkan dengan seksama apakah sebuah kata itu termasuk ke dalam *giongo* atau *gitaigo*.

Sebuah film dapat menjadi representasi kehidupan nyata. Ketika mendengarkan percakapan sebuah film, sama halnya dengan mendengarkan percakapan sehari-hari. Serta dalam sebuah film memudahkan peneliti untuk menganalisis data dilihat dari ekspresi wajah pentur saat *giongo* dan *gitaigo* diucapkan. Hal ini tentu saja membantu pembelajar bahasa Jepang untuk mengetahui penggunaan *giongo* dan *gitaigo* yang digunakan dalam percakapan

sehari-hari orang Jepang. Oleh sebab itulah peneliti menjadikan sebuah film sebagai objek penelitiannya.

Salah satu film yang terdapat *giongo* dan *gitaigo* di dalamnya ialah film *Ansatsu Kyoushitsu*. Film *Ansatsu Kyoushitsu* merupakan adaptasi dari mangga karya Yusei Matsui. Film ini memiliki alur cerita yang unik dimana para murid berlomba-lomba untuk membunuh guru mereka sendiri karena guru tersebut merupakan makhluk hasil percobaan yang berwujud seperti gurita yang ingin menghancurkan bumi. Walaupun begitu, guru yang dipanggil Koro *sensei* tersebut juga sangat baik dalam menjelaskan materi pelajaran kepada murid-muridnya. Karena keunikan film tersebut peneliti menjadikan film *Ansatsu Kyoushitsu* sebagai sumber data. Selain itu dalam film tersebut juga terdapat data yang dibutuhkan oleh peneliti untuk diteliti.

Peneliti menggunakan film sebagai sumber data karena ingin menganalisis penggunaan *giongo* dan *gitaigo* dalam bahasa percakapan sehari-hari. Walaupun sebagai pembelajar bahasa Jepang, tidak semua bentuk *giongo* dan *gitaigo* yang dapat dipahami dengan mudah, karena *giongo* dan *gitaigo* tidak dipelajari secara khusus di dalam perkuliahan. Selain itu dalam penggunaannya, baik *giongo* maupun *gitaigo* memiliki makna yang luas. Artinya, makna *giongo* dan *gitaigo* yang dijelaskan di dalam kamus dapat bermakna serta diterapkan secara berbeda dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut *giongo* dan *gitaigo* yang terdapat dalam film *Ansatsu Kyoushitsu*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang, peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Apa makna *giongo* dan *gitaigo* yang terdapat dalam film *Ansatsu Kyoushitsu* ?
2. Bagaimana pengklasifikasian *giongo* dan *gitaigo* yang terdapat dalam film *Ansatsu Kyoushitsu* menurut teori yang dikemukakan Hinata dan Hibiya Junko?

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar penelitian lebih terfokus dan terarah. Adapun batasan dalam penelitian ini hanya pada masalah *giongo* dan *gitaigo* saja, yaitu dengan menjelaskan penggunaan *giongo* dan *gitaigo*, serta makna *giongo* dan *gitaigo* yang terdapat dalam film *Ansatsu Kyoushitsu*. Selanjutnya pengklasifikasian *giongo* dan *gitaigo* digunakan klasifikasi menurut Hinata dan Hibiya Junko (1989, 9-98).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui makna *giongo* dan *gitaigo* yang terdapat dalam film *Ansatsu Kyoushitsu*
2. Untuk mengetahui klasifikasi *giongo* dan *gitaigo* dalam film *Ansatsu Kyoushitsu* menurut teori yang dikemukakan Hinata dan Hibiya Junko.

1.5 Manfaat Penelitian

Selain beberapa tujuan yang telah dijabarkan, penelitian ini juga diharapkan memberi beberapa manfaat, yaitu terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi pembaca, baik dari kalangan umum terutama pembelajar bahasa Jepang mengenai penggunaan *giongo* dan *gitaigo* dalam kalimat bahasa Jepang.

1.5.2 Manfaat Praktis

Membantu dalam memahami makna dari *giongo* dan *gitaigo* yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari baik berupa kalimat, percakapan dalam sebuah film, maupun dalam buku cerita. Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan pembelajar bahasa Jepang dalam memahami klasifikasi serta penggunaan dari *giongo* dan *gitaigo*.

1.6 Metode Penelitian

Metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud; cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang ditentukan (Djajasudarma, 2010:1). Pada penelitian yang berjudul “Analisis *Giongo* dan *Gitaigo* dalam Film *Ansatsu Kyoushitsu: Tinjauan Semantik*” merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan di masyarakat bahasa (Djajasudarma, 2010:11). Pada penelitian ini menjelaskan makna serta pengklasifikasian *giongo* dan *gitaigo* yang ditemukan dalam film *Ansatsu Kyoushitsu*. Penelitian kualitatif dilakukan pada objek yang alamiah. Objek yang alamiah adalah objek yang berkembang apa adanya. Tidak dimanipulasi oleh peneliti dan kehadiran peneliti

tidak mempengaruhi dinamika pada objek tersebut (Sugiyono, 2012:8). Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah awal untuk memulai suatu penelitian. Dengan adanya data maka suatu penelitian dapat dijalankan. Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode simak. Metode simak atau penyimakan dilakukan dengan menyimak, yaitu menyimak penggunaan bahasa (Sudaryanto, 2015:203). Teknik yang digunakan untuk membantu metode dalam pengumpulan data adalah teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasar yang peneliti gunakan yaitu teknik sadap. Teknik sadap merupakan pelaksanaan metode simak dengan menyadap penggunaan bahasa seseorang atau beberapa orang (Sudaryanto, 2015:203).

Teknik lanjutan yang peneliti gunakan yaitu teknik simak bebas libat cakap (SBLC) dan teknik catat. Teknik SBLC merupakan imbalan dari teknik dasar. Pada Teknik SBLC merupakan kegiatan menyadap yang dilakukan dengan tidak berpartisipasi ketika menyimak (Sudaryanto, 2015:203). Dengan kata lain peneliti tidak dilibatkan dalam pembentukan dan pengumpulan calon data dan hanya sebagai pengamat sumber data. Peneliti menyimak penggunaan bahasa dalam film *Ansatsu Kyoushitsu* untuk memperoleh data yang berhubungan dengan *giongo* dan *gitaigo*. Selain teknik SBLC peneliti juga menggunakan teknik catat dalam penelitian ini. Teknik catat dilakukan langsung ketika teknik pertama atau kedua selesai digunakan, dan dengan menggunakan alat tulis tertentu (Sudaryanto, 2015:203).

Setelah menyadap penggunaan bahasa dalam film *Ansatsu Kyoushitsu*, peneliti kemudian mencatat hasil penyimakan sesuai dengan data yang peneliti butuhkan yaitu *giongo* dan *gitaigo* dalam film *Ansatsu Kyoushitsu* tersebut. Sejalan dengan pengumpulan data, data diolah dengan sedemikian rupa, sehingga dalam penyusunan penelitian ini akan dicapai apa yang telah direncanakan.

1.6.2 Tahap Analisis Data

Langkah selanjutnya setelah data dikumpulkan adalah tahap analisis data. Peneliti menganalisis data dengan menggunakan metode padan. Metode padan merupakan metode yang alat penentunya di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa (*language*) yang bersangkutan (Sudaryanto, 2015:15). Teknik-teknik yang digunakan pada metode padan terbagi dua yaitu teknik dasar dan teknik lanjutan.

Teknik dasar yang peneliti gunakan adalah teknik pilah unsur penentu (PUP). Adapun alatnya adalah daya pilah ortografis dan daya pilah referensial. Alat penentu dari daya pilah ortografis adalah bahasa tulis, yang mana nantinya digunakan untuk mengklasifikasikan *giongo* dan *gitaigo*. Kemudian teknik daya pilah sebagai referen, misalnya, dapat diketahui bahwa referen itu ada yang berupa kata benda, kerja, dan sifat. Oleh karena itu, kata yang sifatnya memang referensial itu juga dapat dibagi menjadi kata benda atau nomina, kata kerja atau verba, kata sifat atau adjektiva (Sudaryanto, 2015:27).

Untuk menganalisis data, digunakan bantuan kamus Matsura dan Chandra, untuk mencari arti kata dasar terbentuknya *giongo* dan *gitaigo*. Selanjutnya untuk referensi makna digunakan buku Satoru *giongogitaigo A text for Enriching Your*

Power of Expressing in Japanese dan buku *Fukushi Bahasa Jepang* oleh Mulya.

Berikut contoh penerapan analisis data:

Data diambil dari salah satu kalimat di dalam film *Ansatsu Kyoushitsu* 心からジワジワ殺してやるよ *kokoro kara jiwajiwa koroshite yaruyo*. Kemudian kalimat tersebut dipilah sebagai pembeda referen, yaitu di antaranya terdiri dari 心 *kokoro* sebagai kata benda, から *kara* sebagai partikel, ジワジワ *jiwajiwasebagai* adverbial, dan 殺してやる *koroshiteyaru* sebagai kata kerja.

Setelah dipilah sebagai pembeda referennya, data dipilah berdasarkan arti kata dasar yang terbentuknya kata *giongo* dan *gitaigo* dalam film *Ansatsu Kyoushitsu* tersebut. Misal, pada *gitaigo* ジワジワ *jiwajiwa*. Kata ジワジワ *jiwajiwa* merupakan kata yang berarti perlahan-lahan; sedikit demi sedikit. Selanjutnya data dianalisis maknanya secara keseluruhan berdasarkan konteks kalimat dan konteks situasinya.

Teknik lanjutan dari metode padan adalah teknik hubung banding. Dalam praktik penelitian yang sesungguhnya, hubungan banding itu membandingkan antara semua unsur data yang ditentukan. Sebagaimana yang diketahui bahwa membandingkan di sini berarti mencari kesamaan dan perbedaan yang ada di antara hal yang dibandingkan (Sudaryanto, 2015:31).

Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data yaitu, (1) mencatat setiap kalimat yang menggunakan *giongo* dan *gitaigo*, (2) menganalisis makna *giongo* dan *gitaigo* tersebut dengan makna kata, (3) mengklasifikasikan pembagian *giongo* dan *gitaigo* menurut Hinata dan Hibiya Junko, (5) membuat kesimpulan secara singkat.

1.6.3 Tahap Penyajian Analisis Data

Setelah data dianalisis, tahap selanjutnya adalah tahap penyajian analisis data. Analisis data akan disampaikan secara formal dan informal. Penyampaian secara formal adalah penjelasan tentang kaidah akan terkesan ringkas-padat (Sudaryanto, 2015:261). Hasil analisis data dijelaskan secara singkat mengenai klasifikasi *giongo* dan *gitaigo*.

Selanjutnya data disajikan secara informal. Penyampaian secara informal adalah penjelasan tentang kaidah akan terkesan rinci-terurai (Sudaryanto, 2015:261). Rumusan atau aneka rumusan yang tersaji secara informal relatif panjang. Penyajian data akan dijelaskan secara detail dan deskriptif. Pada tahap penyajian ini data akan dijelaskan secara formal yang merupakan sebuah kesimpulan.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika penulisan akan dijabarkan sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan. Bab ini merupakan gambaran secara umum yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Kerangka Teori. Bab ini berisi penjelasan mengenai tinjauan kepustakaan, dan teori-teori yang digunakan untuk menunjang penelitian.

BAB III Analisis Data. Bab ini berisi penjelasan mengenai hasil penelitian dan pembahasan mengenai *Giongo* dan *gitaigo* dalam film *Ansatsu Kyoushitsu*.

BAB IV Penutup. Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

