

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa menurut Kridalaksana dan Djoko Kentjono (dalam Chaer, 2014:32) adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri. Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi antar manusia. Komunikasi akan sukses jika ada dua pihak atau lebih yang saling mengerti satu sama lain, baik bahasa, lambang, kode, ataupun tanda yang sedang diperbincangkan. Bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi antar anggota masyarakat dalam suatu kelompok, serta sebagai alat interaksi baik secara individu maupun kelompok. Bahasa merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia. Dalam melakukan aktivitasnya, manusia tidak akan terlepas dari bahasa untuk berkomunikasi antar sesama manusia lainnya. Sehingga bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam berbagai kegiatan sehari-hari manusia. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa bahasa adalah alat komunikasi secara lisan maupun tulisan.

Bahasa lisan maupun bahasa tulisan secara bersama-sama dan terus-menerus sangat berpengaruh terhadap seluruh aktivitas manusia. Sering kali bahasa lisan, jika didengar oleh pendengar, maknanya menjadi bias, demikian juga bahasa tulisan kalau dibaca oleh seseorang, maknanya juga menjadi bias karena pembaca kurang memahami apa yang tersirat dan tersurat di dalam tulisan tersebut. Dengan kata lain, logika berpikir secara baik dan benar dapat saja keluar dari jalur makna sesungguhnya dari kata atau kalimat yang terbangun dalam

bentuk dan isi dari tulisan maupun ucapan yang dimaksud oleh penutur dan penulis.

Makna merupakan syarat khusus sistem bahasa, kata atau kalimat yang dapat dikatakan sebuah bahasa adalah yang memiliki makna dalam setiap tutur ataupun tulisannya. Kajian teori yang mempelajari tentang makna bahasa adalah teori semantik. Menurut Kridalaksana (2008:216), “Semantik adalah bagian dari struktur bahasa yang berhubungan dengan makna ungkapan atau wicara, sistem, atau penyelidikan makna suatu bahasa pada umumnya”. Dengan demikian secara tidak langsung teori semantik berarti berkaitan dengan makna ungkapan atau ujaran.

Ungkapan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah apa-apa yang diungkapkan, selain itu dapat diartikan sebagai kelompok kata atau gabungan kata yang menyatakan makna khusus. Sedangkan wicara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah rangkaian bunyi bahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi, tutur kata, bicara. Dalam ungkapan maupun wicara terdapat ungkapan dan tuturan yang mengeluarkan bunyi. Pada bunyi terdapat gelombang longitudinal yang bergerak melalui suatu medium, baik padat, cair, maupun gas. Bentuk dan cara menghasilkan gelombang bunyi dapat digambarkan melalui getaran selaput ataupun diafragma suatu pengeras suara. Bukan hanya melalui alat ucap yaitu mulut, namun suara dapat dipancarkan melalui apapun yang mempengaruhinya, salah satu sumber bunyi dapat diperoleh dari bahasa itu sendiri.

Pemilihan kata sangatlah penting dalam berbahasa, supaya lawan bicara dapat mengerti maksud dan inti pesan yang ingin disampaikan. Ada beberapa

situasi yang sulit untuk dijelaskan atau diungkapkan dengan kata-kata. Biasanya dalam situasi tersebut dijelaskan dengan menggunakan kata-kata yang menirukan makhluk hidup atau bunyi dari peristiwa ataupun kejadian yang terjadi, kata yang menirukan bunyi tersebut ialah onomatope.

Tamori (1993:14) menjelaskan bahwa onomatope adalah kata yang menggambarkan suara, seperti suara hewan, suara manusia, suara yang berasal dari alam, suatu kondisi tertentu, serta perbuatan atau aktivitas. Tamori membagi onomatope menjadi dua bagian, yaitu *giongo* (擬音語) dan *gitaigo* (擬態語). *Giongo* merupakan kata yang dihasilkan oleh tiruan bunyi seperti suara tertawa orang, suara tangisan, suara burung, binatang buas, serangga, dan sebagainya, berbagai macam bunyi yang keluar secara buatan, bunyi gema dan sebagainya. Sedangkan *gitaigo* adalah kata-kata yang mengungkapkan aktivitas, keadaan, dan sebagainya. Kata-kata yang menggambarkan kondisi suatu benda, suasana maupun perasaan yang ada, meskipun terkadang tidak terlalu jelas. Sejalan dengan hal itu menurut Akutsu Satoro dalam bukunya yang berjudul *E de wakaru giongo gitaigo* (絵でわかるぎおんごぎたいご), membagi *gitaigo* menjadi delapan jenis, salah satunya adalah *koufun*.

Koufun menurut Akutsu Satoru adalah *excitement* yang artinya kegembiraan, kegemparan, dan perangsangan, dapat menunjukkan perasaan yang menggebu-gebu. Penggunaannya dapat dijumpai dalam percakapan anak-anak dan juga percakapan orang dewasa. Pada bahasa tulis, kosa kata tersebut dapat ditemukan di dalam cerpen, novel, majalah, dan karya-karya sastra lainnya. Adapun penggunaan bahasa lisan dapat dijumpai dalam percakapan sehari-hari, *anime*, maupun sebuah film.

Menonton *anime* sama halnya dengan mendengarkan percakapan bahasa Jepang sehari-hari. Selain itu, melalui *anime* memudahkan peneliti untuk melihat ekspresi wajah dari penutur. Tentunya hal ini akan membantu dan memfasilitasi pembelajar bahasa Jepang untuk memahami penggunaan *gitaigo* yang menyatakan *koufun* dalam percakapan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti menggunakan *anime* sebagai objek dalam penelitiannya.

Peneliti tertarik menggunakan teori semantik, dengan menggunakan teori ini peneliti akan mengkaji tentang makna dari *gitaigo* yang menyatakan *koufun* dalam *anime SPY X Family*. Selain itu, peneliti tertarik menjadikan *anime SPY X Family* sebagai sumber data, karena *anime* ini sangat terkenal. Pada episode pertamanya berhasil mendapatkan rating 9,01 di situs MyAnimeList, dan hampir mencapai 7 juta penonton di Jepang. Kemudian pada bulan Agustus 2022 *anime* ini telah ditonton sebanyak 480 juta kali di Shonen Jump+, dan menduduki peringkat pertama dalam kategori Top Rated Anime 2022.

Anime ini bergenre *slice of life* dengan menggabungkan komedi, aksi, petualangan, dan sedikit memiliki nuansa *romance* di dalam alur cerita. Menceritakan sebuah keluarga palsu yang dibangun dengan sengaja demi kepentingan masing-masing, namun tidak ada satupun yang mengetahui identitas asli dari anggota keluarga tersebut. Hal ini yang membuat *SPY X Family* populer dan diminati banyak orang.

Dengan membahas *gitaigo* yang menyatakan *koufun* sebagai objek penelitian dengan sumber data yang digunakan yaitu *anime SPY X Family*, *anime* ini memiliki ciri khas menggunakan onomatope yang menggambarkan suasana atau perasaan yang sedang terjadi, contohnya kata "*wakuwaku*". Hal ini juga

mempersempit objek penelitian agar lebih terarah dan lebih teratur apa saja yang harus diteliti. Dengan demikian, diharapkan peneliti dapat membantu pembelajar bahasa Jepang agar lebih mudah memahami makna dari onomatope yang terdapat pada *anime SPY X Family*.

Berikut contoh kata *gitaigo* yang menyatakan *koufun* dalam anime *SPY X Family* karya Tatsuya Endou:

- | | | |
|-------------------------|---|--|
| (1) ロイド | : | この子にします。
手続きの書類は。。。 |
| 孤児院の課長 | : | そんないいから、さっさと引き取り。 |
| ロイド | : | 子づくりに無達す、順調すぎて逆に不安だ。 |
| アーニヤ | : | お前はそれでいいのか
スパイ、ミッション。わくわく! |
| Loid | : | <i>Kono ko ni shimasu.</i>
<i>Tetsudzuki no shorui wa...</i> |
| <i>Kojiin no kachou</i> | : | <i>Sonna iikara, sassato hikitori.</i> |
| Loid | : | <i>Ko dzukuri ni mutassu, junchou sugite gyaku ni fuanda.</i>
<i>Omae wa sore de ii no ka.</i> |
| Anya | : | <i>Supai, misshon. Wakuwaku!</i> |
| Loid | : | Aku pilih anak ini.
Dokumen prosedurnya... |
| Kepala panti asuhan | : | Tidak perlu, langsung ambil saja. |
| Loid | : | Punya anak sudah beres, karena terlalu lancar aku jadi khawatir.
Apakah kamu baik-baik saja dengan itu? |
| Anya | : | Mata-mata, misi. <u>Sangat Menyenangkan!</u>
(SPY X Family: episode 1, 06:44 - 06:45) |

Informasi indeksal:

Percakapan antara tiga tokoh yaitu Loid, Kepala panti asuhan, dan Anya ketika ingin mengadopsi Anya.

Pada data (1) di atas, terdapat penggunaan kata *wakuwaku* di dalam kalimat percakapannya. Menurut Akutsu Satoru kata *wakuwaku* menunjukkan keadaan pada perasaan bersemangat karena adanya harapan yang menyenangkan.

Dalam kamus Kenji Matsuura *wakuwaku* memiliki makna berdebar karena adanya rasa riang gembira.

Terdapat penggunaan kata *wakuwaku* di dalam kalimat percakapan di atas. Jika dipadankan ke dalam bahasa Indonesia berpedoman pada KBBI, dapat diartikan dengan sangat menyenangkan yang berasal dari kata senang, memiliki arti puas dan lega, tanpa rasa susah dan kecewa, selain itu juga dapat diartikan suka atau gembira. *Wakuwaku* pada kalimat tersebut memiliki makna sangat menyenangkan, Anya bersemangat dan tidak sabar untuk menantikan kehidupan bersama Loid.

Saat itu Loid sedang mencari calon anak yang akan diadopsi demi kepentingan misinya sebagai seorang *spy* dalam menjaga perdamaian dunia. Loid diantarkan oleh kepala panti asuhan ke kamar Anya. Karakter Anya di dalam *anime SPY X Family* merupakan *esper*, manusia percobaan dengan kode 007 yang memiliki kekuatan supranatural, yaitu dapat membaca pikiran orang lain. Makna kontekstualnya adalah Anya yang tadinya tinggal di panti asuhan dan tidak diinginkan akhirnya diadopsi oleh Loid, hal itu membuat Anya sangat senang. *Wakuwaku* adalah salah satu jenis onomatope yang menyatakan *koufun*. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti lebih lanjut penggunaan *gitaigo* yang menyatakan *koufun* dalam *anime SPY X Family* Karya Tatsuya Endou.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa saja klasifikasi *gitaigo* yang menyatakan *koufun* dalam *anime SPY X Family* karya Tatsuya Endou?

2. Apa saja makna dari *gitaigo* yang menyatakan *koufun* dalam *anime SPY X Family* karya Tatsuya Endou?

1.3 Batasan Masalah

Sehubungan dengan rumusan masalah diatas, diperlukan batasan masalah agar penelitian ini tidak menyimpang dan dapat fokus serta terarah dalam pembahasannya. Dalam penelitian ini, batasan masalahnya hanya menganalisis penggunaan *gitaigo* yang menyatakan *koufun* dalam *anime Spy X Family season 1*, dengan total 25 episode.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian setiap rumusan masalah tentu memiliki tujuan yang ingin tercapai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan *gitaigo* yang menyatakan *koufun* dalam *anime SPY X Family* karya Tatsuya Endou. Namun secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan klasifikasi *gitaigo* yang menyatakan *koufun* dalam *anime SPY X Family* karya Tatsuya Endou.
2. Menganalisis makna *gitaigo* yang menyatakan *koufun* dalam *anime SPY X Family* karya Tatsuya Endou.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis.

1. Manfaat Praktis

Menambah pengetahuan dalam studi semantik bahasa Jepang, khususnya terkait dengan onomatope *gitaigo* dan menambah wawasan mengenai *gitaigo* beserta klasifikasinya. Selain itu, memberikan tambahan pengetahuan bagi pembelajar bahasa Jepang mengenai studi semantik khususnya dalam penggunaan sebuah kata.

2. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan makna *gitaigo* yang menyatakan *koufun* dalam anime *SPY X Family*, mempermudah pembelajar bahasa Jepang dalam memahami dan mencari makna dari *gitaigo* khususnya yang menyatakan *koufun*, memberikan gambaran bentuk penggunaan *gitaigo* yang menyatakan *koufun* pada kehidupan sehari-hari dalam bahasa Jepang, serta menambah minat bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji mengenai makna suatu kata.

1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Metode dan teknik adalah cara yang teratur serta terdapat secara terstruktur agar mencapai maksud dan tujuan dalam penelitian. Menurut Djajasudarma adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Penelitian ini adalah penelitian yang bersifat kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Istilah penelitian kualitatif menurut Kirk & Miller (dalam Nasution, 1988:23) pada mulanya bersumber pada pengamatan kualitatif yang dipertentangkan dengan pengamatan kuantitatif. Sejalan dengan hal tersebut penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang tidak melibatkan angka-angka, melainkan mengandalkan pemahaman peneliti terhadap interaksi antar konsep yang diteliti (Semi, 1993:23). Secara

umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, alasannya karena metode ini dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena yang kadang kala merupakan sesuatu yang sulit untuk dipahami secara memuaskan.

Penelitian ini mengkaji dan menganalisis tentang penggunaan *gitaigo* yang menyatakan *koufun* dalam *anime SPY X Family* karya Tatsuya Endou dengan menggunakan tinjauan Semantik. Sukmadinata (2017:72) penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjabarkan fenomena yang ada, baik fenomena alam maupun fenomena buatan manusia, dapat mencakup aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena satu dengan fenomena lain. Dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif dapat menggambarkan data yang diperoleh dengan kata-kata atau kalimat menjadi sebuah karya ilmiah yang mudah dipahami bagi para pembaca.

1.6.1 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini diambil dari *anime SPY X Family season 1* yang berjumlah 25 episode, untuk metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode simak. Metode simak adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui proses penyimakan atau pengamatan terhadap penggunaan bahasa yang diteliti. Metode ini hampir sama dengan metode pengamatan atau metode observasi dalam ilmu-ilmu sosial. Istilah simak di sini bukan hanya berkaitan dengan penggunaan bahasa lisan seperti pidato dan percakapan antar penutur suatu bahasa, tetapi juga termasuk untuk bahasa tulis,

yaitu mengamati, membaca, dan memahami bahasa tulis yang ada dalam suatu teks tertulis seperti naskah cerita, berita surat kabar, dan naskah tertulis lainnya.

Sudaryanto (2015:203) mengatakan bahwa metode simak adalah metode yang digunakan dalam penelitian bahasa dengan cara menyimak penggunaan bahasa pada objek yang akan diteliti. Seperti yang dijabarkan oleh Tarigan (1986:15) bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Metode simak ini dilakukan karena objek yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu, penggunaan *gitaigo* yang menyatakan *koufun* dalam *anime SPY X Family* karya Tatsuya Endou.

Adapun teknik dasar dalam pengumpulan data yaitu teknik sadap yang merupakan suatu bentuk penerapan metode simak dengan menyadap penggunaan bahasa satu orang atau lebih (Sudaryanto, 2015:203). Dimana peneliti dengan segenap kemampuannya melakukan penyadapan terhadap *gitaigo* yang menyatakan *koufun* pada tokoh *anime SPY X Family* dalam berkomunikasi. Langkah selanjutnya peneliti menggunakan teknik lanjutan simak bebas libat cakap (SBLC) yang merupakan kegiatan menyadap yang dilakukan tanpa ikut serta atau berpartisipasi ketika menyimak (Sudaryanto, 2015:203). Dapat disimpulkan bahwa peneliti tidak terlibat dalam pembentukan kata, hanya sebagai pengamat dari sumber data yang kemudian menyimak kata atau data muncul. Dengan menandai data yang muncul dalam *anime SPY X Family* melalui aplikasi Netflix atau dapat diakses melalui situs link <https://www.netflix.com/id/title/8151>

[1410](#). Terakhir peneliti menggunakan teknik catat, hal ini dilakukan untuk mencatat penggalan kata maupun kalimat yang mengandung *koufun* yang telah disimak menggunakan teknik sebelumnya. Karena teknik catat dapat dilakukan pada kertas, hal tersebut memudahkan peneliti dan menjamin keawetan data.

Maka dari itu sesuai dengan penjelasan diatas bahwa menggunakan teknik dasar sadap, kemudian teknik lanjutan simak bebas libat cakap (SBLC), dan teknik catat akan memudahkan peneliti dalam menganalisis penggunaan *gitaigo* yang menyatakan *koufun* dalam *anime SPY X Family*.

1.6.2 Metode dan Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif dilakukan ketika data empiris yang diperoleh adalah data kualitatif berupa kumpulan berwujud kata-kata dan bukan deretan angka. Biasanya data diproses terlebih dahulu melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau alih-tulis. Namun, dalam analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun ke dalam teks yang lebih mendalam, dan tidak melibatkan perhitungan matematis atau statistika sebagai alat bantu analisis.

Peneliti menerapkan metode padan. Menurut Sudaryanto (2015: 16) metode padan adalah metode yang digunakan untuk menentukan referen, organ wicara, bahasa lain, tulisan, maupun mitra wicara. Teknik 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, kata kerja, ataupun kata sifat. Oleh karena

itu, kata yang bersifat referensial juga dapat dibagi menjadi kata benda atau nomina, kata kerja atau verba, kata sifat atau adjektiva (Sudaryanto, 2015:27).

Teknik ini digunakan untuk memilah data *gitaigo* yang menyatakan *koufun* pada *anime SPY X Family* karya Tatsuya Endou. Kemudian data dianalisis menggunakan acuan kamus karya Akutsu Satoru *E de wakarū giongo gitaigo*. Selain itu, sebagai referensi makna kata peneliti juga menggunakan kamus Kenji Matsuura serta kamus onomatope Jepang versi Indonesia karya Harisal, dkk.

Adapun tahapan yang dilakukan dalam menganalisis data pada penelitian ini adalah; 1) menentukan serta mencatat setiap kalimat yang menggunakan *gitaigo* yang menyatakan *koufun*, 2) menganalisis makna *gitaigo* yang menyatakan *koufun* dengan makna kata, 3) menganalisis penggunaan yang menyatakan *koufun* dengan makna kontekstual, 4) membuat hasil data yang diperoleh dan ringkasan kesimpulan.

1.6.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis

Tahap terakhir yang dilakukan adalah memaparkan hasil penelitian penyajian hasil analisis data. Penyajian hasil analisis data dapat dilakukan dengan dua cara yaitu; penyajian formal dan penyajian informal. Pada penelitian ini menggunakan penyajian analisis data secara informal. Menurut Sudaryanto (2015:135) metode penyajian secara informal menggunakan kata-kata yang umum, meskipun dengan istilah-istilah bersifat teknis. Data disajikan dalam bentuk tulisan dengan mendeskripsikan hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, hasil analisis data, dan penyajian kesimpulan berdasarkan analisis yang dilakukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memudahkan dalam penyusunan penelitian ini, sehingga diperlukan penyusunan sistematika penulisan yang baik. Penelitian ini disajikan dalam empat bab, yaitu:

Bab I merupakan pendahuluan, pada bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode dan teknik penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II berisikan tinjauan pustaka dan kerangka teori, pada bab ini akan dijelaskan secara ringkas mengenai penelitian sebelumnya yang memiliki topik serupa dengan skripsi ini sebagai referensi ilmiah. Selain itu, menjabarkan teori-teori relevan yang berkaitan dengan penelitian ini.

Bab III merupakan pembahasan, bab ini berisikan penjelasan mengenai analisis data *gitaigo* yang menyatakan *koufun* pada *anime SPY X Family* karya Tatsuya Endou.

Bab IV merupakan bagian penutup yang terdiri dari kesimpulan hasil analisis data yang diperoleh dari bab-bab sebelumnya dan saran untuk memperbaiki penelitian yang akan datang.

