

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia melakukan komunikasi dimana komunikasi tersebut membutuhkan sebuah alat yaitu bahasa. Bahasa merupakan sebuah sarana manusia untuk berkomunikasi yang mengandung makna, karena setiap kata dan kalimat yang diungkapkan punya makna tertentu yang dapat dipahami oleh pembicara dan lawan bicara. Dengan bahasa ini, manusia bisa menyampaikan pikiran, gagasan, informasi, juga perasaan dengan menggunakan kata-kata yang memiliki makna yang telah disepakati bersama dalam suatu komunitas.

Makna bahasa, dapat bervariasi tergantung konteks dan situasi yang sedang terjadi. Makna sebuah bahasa dipelajari dalam bidang semantik. Menurut Tarigan (1985:7) semantik ialah sebuah ilmu yang mempelajari lambang-lambang atau tanda-tanda yang menyatakan makna, hubungan makna, dan pengaruhnya terhadap manusia juga masyarakat. Setiap kata yang ada dalam sebuah bahasa memiliki makna, tetapi dalam penggunaannya sebuah makna akan menjadi lebih jelas jika sudah berada dalam sebuah konteksnya. Makna dalam bahasa dapat diekspresikan melalui penggunaan kata-kata, baik dalam bahasa lisan seperti percakapan sehari-hari dan bahasa tulisan seperti novel dan komik.

Onomatope ialah kata yang mengekspresikan bunyi bahasa atau mengekspresikan tiruan bunyi seperti suara manusia yang sedang menangis, suara tertawa, suara binatang, juga berbagai macam bunyi benda mati dan lain-lain (Sudjianto dan Dahidi, 2004:115). (Suwandi, 2006:138) mengatakan bahwa onomatope merupakan kata-kata yang terbentuk berdasarkan hasil tiruan bunyi yang dihasilkan oleh manusia, hewan, juga benda mati. Namun onomatope yang terbentuk ini tidaklah persis sama, tetapi mirip. Hal ini dikarenakan benda atau binatang yang mengeluarkan bunyi itu tidak memiliki alat ucap fisiologis seperti manusia, dan sistem fonologi tiap bahasa juga berbeda. Kata tiruan bunyi ini tidak hanya mencakup suara tiruan yang terdengar seperti manusia dan hewan saja namun juga benda mati yang mendapatkan rangsangan dari luar dan suara dari kejadian alam sekitar.

Onomatope yang terbentuk dari hasil tiruan bunyi benda mati, alam sekitar, dan makhluk hidup ini dalam bahasa Jepang disebut dengan *giongo* (擬音語). Amanuma (dalam Sou 2015:28) mendefinisikan *giongo* sebagai representasi suara yang dihasilkan manusia ataupun makhluk selain manusia yang keluar secara alami atau mendapat rangsangan dari luar. Sementara itu, Kindaichi dan Asano (1978) dalam Hinata dan Hibiya tahun (1989:1) membagi *giongo* menjadi dua, bergantung pada apakah sumber bunyi tersebut berasal dari tiruan suara benda mati atau tiruan suara makhluk hidup yaitu :

擬音語とは無生物の音を表すもの。そして擬声語とは生き物の音を表すもの。

Giongo to wa museibutsu no oto wo arawasu mono. Soshite Giseigo to wa ikimono no oto wo arawasu mono.

Giongo menggambarkan tiruan bunyi yang berasal dari suara benda mati. *Giseigo* menggambarkan tiruan bunyi yang berasal dari suara makhluk hidup.

Onomatope *giongo* dan *giseigo* sangat berguna untuk menggambarkan suatu tiruan bunyi di dalam komik, sehingga pembaca dapat membayangkan kejadian yang sebenarnya. Hal ini dikarenakan gambar di dalam komik tidak bergerak dan tidak mengeluarkan suara. Onomatope *giongo* dan *giseigo* biasanya terdapat di luar balon percakapan komik. Hal ini dapat dilihat dalam contoh berikut :



Gambar (1) di atas merupakan contoh dari onomatope *giongo*. Dalam kamus onomatope Okumura Maki (2007), onomatope ガン *gan* merupakan onomatope *giongo* yang memiliki makna yaitu suara yang dihasilkan saat memukul benda berbahan logam, penggambaran situasi dimana ada suara keras atau berisik, dan juga suara dari sesuatu yang dipukul dengan keras.

Gambar (2). Onomatope “ガヤガヤ”



(四月は君の嘘, 8:5)

Gambar (2) merupakan contoh onomatope *giseigo* atau onomatope yang berasal dari suara manusia. Dalam kamus onomatope oleh Hiroko (2002), onomatope ガヤガヤ *gaya gaya* merupakan tiruan bunyi untuk menggambarkan keadaan yang ribut, gaduh, bising, atau suara yang dikeluarkan bersama-sama.

Berdasarkan dua contoh gambar di atas, dapat dilihat bahwa satu onomatope memiliki sebuah makna kamus, dimana makna tersebut dapat diketahui dengan jelas setelah onomatope itu berada pada sebuah konteks atau situasi tertentu. Seperti pada gambar (1), dapat dilihat ada onomatope ガン *gan*. Onomatope tersebut memiliki makna tiruan bunyi dari benda berbahan besi yang dipukul. Jika hanya melihat makna kamusnya saja kita tidak bisa mengetahui dengan jelas apa makna onomatope tersebut, namun setelah melihat konteksnya dimana ada seorang wanita yang sedang terjatuh dan membenturkan kepalanya pada gagang besi, maka onomatope ガン *gan* memiliki makna kontekstual suara yang dihasilkan dari gagang besi yang mendapatkan rangsangan dari luar yaitu benturan kepala.

Sementara itu dalam gambar (2), dapat dilihat ada onomatope *ガヤガヤ gaya gaya*. Makna kamus dari onomatope tersebut adalah situasi bising, ribut, atau gaduh. Jika hanya melihat makna kamusnya saja kita tidak bisa memahami makna onomatope tersebut dengan jelas karena kata *bising* dan *ribut* bisa disebabkan oleh manusia ataupun benda. Namun setelah melihat konteks situasinya, yaitu suasana kelas yang ribut di pagi hari sebelum pelajaran dimulai, kita dapat memahami makna onomatope tersebut. Maka dari itu onomatope *ガヤガヤ gaya gaya* memiliki makna kontekstual suara orang-orang yang sangat gaduh atau berisik di dalam sebuah kelas.

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa onomatope tidak dapat dipahami maknanya begitu saja dengan hanya melihat kamus, dan dapat dimengerti dengan jelas setelah diketahui konteks dan situasi onomatope tersebut digunakan, peneliti tertarik meneliti onomatope *giongo* juga *giseigo* yang ada dalam komik dan menyesuaikan onomatope dengan konteks cerita yang ada, untuk menemukan makna kontekstual yang sesuai diantara banyak ragam makna kamus onomatope tersebut.

Onomatope banyak terdapat dalam komik karena komik tidak memiliki suara sehingga membutuhkan tiruan bunyi. Komik yang terdapat *giongo* dan *giseigo* di dalamnya merupakan komik *Shigatsu Wa Kimi No Uso*. Komik ini memiliki alur menarik yang bercerita tentang seorang pemain piano bernama Arima Kousei yang bertemu dengan seorang pemain biola yaitu Kaori ditengah kondisinya yang menyerah untuk melanjutkan hidup di dunia musik. Komik ini cukup populer dan pernah memenangkan penghargaan *manga shounen* terbaik dalam penghargaan

Manga Kondansha ke-37. Karena itu peneliti tertarik untuk meneliti komik ini dan menjadi sebuah sumber data.

Peneliti menggunakan komik sebagai sumber data karena onomatope banyak ditemukan di dalam komik untuk menggambarkan bunyi yang tidak dapat didengar oleh pembaca sehingga pembaca dapat membayangkan suasana yang sedang terjadi. Selain itu, dalam penggunaannya onomatope *giongo* dan *giseigo* punya makna yang luas. Makna yang ada di dalam kamus memiliki makna yang berbeda-beda sesuai konteks situasi onomatope tersebut digunakan. Karenanya, peneliti tertarik untuk meneliti makna onomatope *giongo* dan *giseigo* yang terdapat dalam komik *Shigatsu Wa Kimi No Uso*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat dua rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apa saja onomatope *giongo* dan *giseigo* yang terdapat dalam komik *Shigatsu wa Kimi no Uso*, serta apa makna kontekstual yang terkandung dalam onomatope tersebut?
2. Termasuk kedalam klasifikasi mana sajakah onomatope *giongo* dan *giseigo* yang terdapat dalam komik *Shigatsu Wa Kimi No Uso* menurut teori yang dikemukakan Akimoto?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini tidak terlepas dan menyimpang dari pokok masalah, diperlukan batasan masalah dalam sebuah penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu peneliti hanya membahas tentang makna

onomatope *giongo* dan *giseigo* yang berada di luar balon percakapan komik *Shigatsu Wa Kimi No Uso* saja. Serta pengklasifikasian makna *giongo* dan *giseigo* yang diklasifikasikan menurut teori Akimoto (2002, 138-139).

1.4 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dituliskan sebelumnya, adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan makna onomatope *giongo* dan *giseigo* yang terdapat dalam komik *Shigatsu Wa Kimi No Uso*.
2. Untuk mendeskripsikan klasifikasi makna onomatope *giongo* dan *giseigo* dalam komik *Shigatsu Wa Kimi No Uso* menurut teori yang dikemukakan oleh Akimoto.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah kegunaan dari penelitian ini. Penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu manfaat teoritis juga manfaat praktis.

1.5.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan menambah wawasan pembaca, terutama pelajar bahasa Jepang mengenai onomatope, khususnya *giongo* dan juga *giseigo*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis peneliti berharap penelitian ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya siswa maupun mahasiswa yang mempelajari bahasa Jepang yang menggunakan komik sebagai salah satu bahan pembelajaran untuk mempelajari

bahasa Jepang dalam memahami makna onomatope *giongo* dan *giseigo* serta klasifikasinya.

1.6 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan uraian dari hasil penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan sekarang untuk menjadi referensi. Beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian saat ini dijabarkan sebagai berikut.

Ramadhani (2016) meneliti tentang klasifikasi serta penggunaan, fungsi dan makna onomatope *giongo* yang terdapat dalam komik *Doraemon* volume 3 dan 4 karya Fujiko Fujio. Ramadhani menganalisis klasifikasi dan fungsi onomatope *giongo* menurut teori yang dikemukakan oleh Satoru (1994) serta menganalisis makna kontekstualnya berdasarkan teori makna yang dikemukakan oleh Chaer (2012). Data yang dikumpulkan oleh Ramadhani mencakup 114 onomatope *giongo*, terdiri dari 31 onomatope *giseigo* dan 81 onomatope *giongo*. Ramadhani menganalisis onomatope *giongo* yang memiliki makna berbeda sesuai dengan konteksnya seperti onomatope ポツポツ yang berada pada konteks dan situasi hujan yang sedang turun dan juga saat berada pada konteks suara air mata yang jatuh.

Selain itu Ramadhani juga menemukan 6 fungsi onomatope *giongo* yang terdapat dalam komik tersebut. Penelitian Ramadhani berbeda dengan penelitian yang dilakukan saat ini karena, Ramadhani menganalisis fungsi dan makna onomatope menurut teori yang dikemukakan oleh Satoru (1994) serta menganalisis makna kontekstual onomatope *giongo*, sementara itu peneliti menganalisis

menggunakan teori makna onomatope *giongo* dari Akimoto (2002) dan mengevaluasi maknanya, serta dapat dipahami saat onomatope tersebut berada dalam konteks tertentu.

Safitri (2018) menyelidiki makna *giongo* dan *gitaigo*, serta bagaimana keduanya diklasifikasikan menurut teori Hinata dan Hibiya (1989). Safitri menggunakan teori semantik yang dikemukakan oleh Chaer (2012) untuk meneliti makna kata dari onomatope tersebut yang dipengaruhi oleh konteks situasi dan keadaan. Safitri mendapatkan kesimpulan yaitu terdapat 16 macam onomatope yang terdiri dari satu *giongo* dan lima belas *gitaigo* yang digunakan dalam film *Ansatsu Kyoushitsu* dengan tujuh jenis klasifikasi yang dianalisis menurut teori Hinata dan Hibiya (1989), diantaranya adalah ピカピカ (Pika pika) yang bermakna benda berkilauan, ゆっくり (Yukkuri) yang bermakna perlahan, dan ネバネバ (Neba neba) yang menunjukkan keadaan lengket oleh suatu benda.

Salah satu perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah, Safitri menganalisis pembagian klasifikasi *giongo* dan *gitaigo* menurut teori yang dikemukakan oleh Hinata dan Hibiya (1989), sementara peneliti menganalisis pembagian makna onomatope *giongo* dan *giseigo* menurut teori yang dikemukakan oleh Akimoto (2002). Selain itu, penelitian Safitri menggunakan film *Ansatsu Kyoushitsu* sebagai sumber data, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan sumber data dari komik *Shigatsu Wa Kimi No Uso*.

Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Tunisah (2019). Tunisah meneliti makna onomatope *giongo* dan *gitaigo* yang diklasifikasikan pembagian onomatopenya menurut teori yang dikemukakan oleh Hinata dan Hibiya (1989).

Penelitian Tunisah ini menggunakan teori makna oleh Keraf (2007) dan menganalisis makna konotatif juga denotatif dari onomatope *giongo* dan *gitaigo*. Kesimpulan dari penelitian Tunisah Dalam buku Nagai Nagai Penguin No Hanashi yang ditulis oleh Inui Tomiko, terdapat tiga puluh data *giongo* dan *gitaigo*.

Selain itu ditemukan 4 klasifikasi *giongo* dan juga 4 klasifikasi *gitaigo* yang dianalisis menurut teori Hinata dan Hibiya (1989). Penelitian ini berbeda dengan penelitian Tunisah karena teori makna yang digunakan serta analisis makna yang dilakukan. Tunisah menggunakan teori yang dianalisis makna onomatope *giongo* dan *giseigo* menggunakan teori makna yang dikemukakan oleh Chaer (2012). Peneliti menganalisis makna kontekstual onomatope *giongo* dan *giseigo* yang dipengaruhi oleh konteks dan situasi onomatope tersebut digunakan.

Nurchayanti (2023) melakukan penelitian tentang klasifikasi dan makna onomatope dalam komik ウメの蕾 : *Ume's Love Story Season 2*. Nurchayanti mengklasifikasikan onomatope dalam penelitiannya menurut teori yang dikemukakan oleh Kindaichi (1978) dimana onomatope dibagi menjadi *giongo*, *giseigo*, *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo* terbagi menjadi lima kategori berdasarkan artinya.

Setelah diklasifikasikan menurut maknanya, Nurchayanti menganalisis makna leksikal onomatope tersebut berdasarkan teori Chaer (2009). Simpulan hasil data dari penelitian Nurchayanti ini dalam komik ウメの蕾: *Ume's Love Story Season 2* memiliki 44 onomatope. Dimana ia menemukan 10 buah *giongo* dan 7 buah *giseigo*. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan yang dilakukan Nurchayanti adalah analisis maknanya. Nurchayanti menganalisis makna

kelima klasifikasi onomatope menurut makna leksikalnya yaitu makna kamus atau makna sebenarnya, sementara peneliti meneliti makna kontekstual onomatope yang akan menjadi jelas setelah di analisis konteks dan situasinya. Selain itu peneliti hanya meneliti *giongo* dan *giseigo* di luar balon komik saja.

1.7 Metode dan teknik Penelitian.

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan agar mendapatkan data dengan sebuah tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2019 : 2). Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif. Menurut Djajasudarma (2010 : 11), metode kualitatif adalah sebuah prosedur yang menghasilkan data deskriptif yaitu berupa data tertulis atau lisan dalam masyarakat bahasa. Penelitian ini menjelaskan makna serta klasifikasi makna onomatope *giongo* dan *giseigo* yang terdapat dalam komik Shigatsu Wa Kimi No Uso secara deskriptif. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan yaitu teknik pengumpulan data, teknik analisis data, lalu teknik penyajian hasil data.

1.7.1 Metode dan Teknik Pengumpulan Data.

Langkah pertama adalah pengumpulan sebuah data. Metode yang digunakan dalam tahap ini yaitu metode simak. Sudaryanto (2015 : 203) mengatakan bahwa metode simak merupakan sebuah metode yang digunakan dalam sebuah penelitian bahasa dengan cara menyimak penggunaan bahasa pada objek yang diteliti. Dimana objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah komik *Shigatsu Wa Kimi No Uso*. Teknik dasar yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik sadap yang dilakukan dengan cara menyadap data berupa tulisan pada objek penelitian.

Teknik selanjutnya yaitu lanjutan yang peneliti gunakan adalah teknik simak bebas libat cakap (SBLC) juga teknik catat. Dalam teknik ini peneliti tidak terlibat dalam pembentukan data dan hanya menjadi pengamat sumber data saja. Peneliti menyimak penggunaan bahasa dalam komik *Shigatsu Wa Kimi No Uso* untuk memperoleh data yaitu onomatope *giongo* dan *giseigo*, selanjutnya peneliti mencatat hasil sesuai data yaitu onomatope yang dibutuhkan.

1.7.2 Metode dan Teknik Analisis Data.

Setelah data diperoleh, tahap selanjutnya adalah analisis data. Data dianalisis menggunakan teori onomatope menurut Kindaichi dan Asano dalam Hinata dan Hibiya (1989:1). Lalu onomatope yang ditemukan dianalisis maknanya menurut teori pembagian onomatope dari Akimoto (2002). Tahap ini menggunakan metode agih. Menurut Sudaryanto (2015:18), metode agih adalah metode analisis data dengan alat penentu dalam bahasa yang bersangkutan. Alat penentu dalam metode agih adalah bagian atau elemen dari bahasa objek penelitian.

Dalam analisis data, teknik pilah unsur penentu atau (PUP) digunakan. Menurut Sudaryanto (2015:25), PUP adalah sebuah teknik analisis data yang alatnya adalah daya pilah mental peneliti sesuai dengan jenis penentu yang akan dipilah-pilahkan atau dipisah-pisahkan. Metode ini digunakan untuk membagi dan menganalisis kata-kata yaitu onomatope yang berada di luar balon komik.

Untuk menganalisis data, digunakan bantuan kamus onomatope oleh Hiroko (2002), kamus *giongo* dan *gitaigo* oleh Maki (2007), kamus bahasa Jepang oleh Japanese Club Jogja dan kamus onomatope kehidupan sehari-hari oleh Harisal (2003). Peneliti menggunakan empat kamus yang berbeda karena ada beberapa

onomatope yang tidak di temukan dalam satu kamus yang sama sehingga peneliti mencari makna leksikal dari empat kamus tersebut.

Berikut ini adalah contoh penggunaan analisis data, yang diambil dari salah satu onomatope yang ada dalam komik Shigatsu Wa Kimi No Uso :

Data diambil dari onomatope ざわざわ *zawa zawa*, yang terdapat dalam komik Shigatsu Wa Kimi No Uso. Menurut klasifikasi onomatope menurut Kindaichi dan Asano (1978) dalam Hinata dan Hibiya (1989:1), onomatope tersebut akan dipilah untuk dikategorikan sebagai giongo atau giseigo. Misalnya pada onomatope ざわざわ *zawa zawa* makna dasar yang ada pada kamus adalah tiruan bunyi yang asal suaranya adalah kerumunan orang-orang yang berkumpul, suara berisik, dan bising. Berdasarkan klasifikasi menurut Kindaichi dan Asano (1978) tiruan bunyi yang asalnya dari suara manusia disebut *giseigo*, maka dapat disimpulkan bahwa onomatope ざわざわ *zawa zawa* adalah *giseigo*.

Selanjutnya data dianalisis maknanya sesuai konteks situasinya untuk menentukan makna kontekstualnya. Dari makna tersebut dengan metode PUP onomatope ざわざわ *zawa zawa* ditentukan klasifikasi maknanya sesuai teori pembagian makna onomatope menurut teori Akimoto (2002, 138-139). Karena ざわざわ *zawa zawa* bermakna tiruan suara bunyi manusia saat sedang berkumpul maka ざわざわ *zawa zawa* dapat diklasifikasikan dalam 人の声 (*Hito no koe*).

Proses analisis data yang dilakukan yaitu, (1) Mengklasifikasikan onomatope yang di dapat ke dalam *giongo* atau *giseigo*, (2) Menganalisis makna *giongo* dan *giseigo* untuk mengetahui makna kontekstualnya, (3) Mengklasifikasikan onomatope menurut pembagian makna *giongo* dan *giseigo* sesuai teori Akimoto.

1.7.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis Data.

Setelah analisis data selesai, tahap berikutnya adalah penyajian data. Pada tahap ini, metode informal digunakan. Penjelasan tentang kaidah yang akan terkesan rinci-terurai disebut penyampaian secara informal (Sudaryanto, 2015:261). Data disajikan secara deskriptif dengan cara menjabarkan analisis data, lalu menuliskan kesimpulan dari analisis tersebut. Kemudian hasil analisis data disimpulkan dalam bentuk tabel.

1.8 Sistematika Penulisan.

Secara umum, metodologi penulisan dibagi menjadi empat bagian, yaitu :

BAB I Pendahuluan. Pengantar Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, serta metode penelitian dibahas dalam bab ini.

BAB II Kerangka Teori. Bab ini berisi penjelasan mengenai teori-teori yang digunakan untuk penelitian.

BAB III: Analisis Data: Bab ini menjelaskan hasil penelitian dan membahas *giongo* dan *giseigo* yang ada dalam komik *Shigatsu Wa Kimi No Uso*.

BAB IV Penutup: Hasil dan juga saran dari penelitian yang dilakukan dibahas dalam bab ini.