

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah suatu media yang diperlukan dalam berkomunikasi antar satu manusia dengan manusia lainnya. Menurut Kridalaksana (2011:24) bahasa merupakan simbol bunyi yang digunakan oleh suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Dalam berbahasa tentu saja penting untuk berkomunikasi dengan baik, pemilihan kata-kata sangat penting untuk menyampaikan suatu pesan yang akan disampaikan. Terkadang pada situasi tertentu untuk menyampaikan pesan terdapat kata-kata yang tidak dapat diungkapkan. Menurut Chaer (2014:42), bahasa merupakan sistem lambang bunyi, serta sistem bahasa berperan sebagai lambang yang wujudnya berupa bunyi. Dalam konteks ini, terdapat bentuk kebahasaan yang mengungkapkan kata-kata dengan menirukan suara makhluk hidup maupun bunyi dari suatu kejadian atau peristiwa. Kata yang menirukan suara dan bunyi tersebut disebut onomatope.

Fukuda (2003:20) menyatakan bahwa onomatope merupakan kata keterangan yang mewakili suatu keadaan, suara benda atau aktivitas yang berlangsung. Suara alam, suara benda, suara makhluk hidup termasuk suara manusia dan hewan, dan suara-suara lain di lingkungan kita adalah sumber peniruan suara onomatope. Salah satu definisi onomatope adalah kata yang melambangkan suara, tindakan atau perbuatan, dan peristiwa atau kejadian yang sebenarnya. Serupa dengan yang disampaikan Tamori (1993:14) yang juga menyatakan bahwa onomatope adalah kata-kata yang digunakan untuk menirukan bunyi, termasuk bunyi yang dihasilkan oleh hewan, manusia, situasi, dan fenomena alam.

Hampir seluruh bahasa di dunia memiliki onomatope sebagai bagian dari unsur kebahasaan. Namun, karena adanya perbedaan dalam sistem fonologi dan struktur bahasa masing-masing, bentuk serta jumlah onomatope yang dimiliki setiap bahasa berbeda-beda. Seperti contohnya penggambaran keadaan pada cahaya bintang, bahasa Jepang menggunakan kata *kirakira* dan bahasa Indonesia kelap-kelip. Demikian, hal ini menunjukkan bahwa onomatope tidak hanya berfungsi sebagai tiruan bunyi yang ada di dunia nyata, tetapi juga menunjukkan setiap bahasa memiliki cara unik dalam penggambaran gerakan, perasaan atau suasana. Bahasa Jepang pun memiliki onomatope yang mereka gunakan di kehidupan sehari-hari, dalam percakapan lisan maupun tulisan. Disamping itu, bahasa Jepang juga sering menggunakan onomatope pada anime yaitu istilah animasi yang berasal dari Jepang.

Anime yang dipakai adalah *Isekai Yururi Kikou: Kosodate Shinagara Boukensha Shimasu* untuk menganalisis onomatope. Anime tersebut menceritakan tentang seorang lelaki bernama Kayano Takumi yang bereinkarnasi di dunia yang bernama Eteldia, ia diberikan kemampuan dalam bahasa dan pengetahuan tentang dunia Eteldia, dan ia diberikan kemampuan dalam kekuatan dan sihir. Di dunia tersebut Takumi melakukan pertualangan bersama anak kembar yang kuat dan empat hewan sebagai penolongnya. Takumi dan teman-temannya melakukan pertualangannya bukan hanya untuk menaikkan rankingnya, tetapi juga ingin menolong semua orang tanpa rasa pamrih. Dalam anime ini terdapat makna kerja sama, kekeluargaan, dan keikhlasan.

Menurut Tamori (1993:iv) dalam bukunya yang berjudul *Onomatopia Gion Gitaigo no Rakuen*, onomatope dalam bahasa Jepang dibagi dan diklasifikasikan

menjadi dua kelompok, yaitu *giongo* 擬音語 dan *gitaigo* 擬態語. *Giongo* 擬音語 merupakan kata-kata yang digunakan untuk menirukan suara atau bunyi yang berasal dari makhluk hidup, benda mati, dan dari alam. Sedangkan, *gitaigo* 擬態語 merupakan kata-kata yang digunakan untuk menirukan keadaan, pergerakan, aktivitas. Selanjutnya, Tamori juga membagi lagi *gitaigo* 擬態語 menjadi dua jenis, yaitu *gijou* 擬情 dan *higijou* 非擬情. *Gijou* 擬情 merupakan kata tiruan yang menirukan keadaan perasaan manusia. Berikut data (1) yang terdapat *gijou* 擬情.

僕がこの世界エーテルディアに来てここでの生活にもだいぶ慣れてきた。
アレンとエレナも初めは人とすれ違うたびにびくびくしてたけどもうだいぶ慣れてきたみたいだ。

*Boku ga kono sekai Eterudia ni kite koko de no seikatsu ni mo daibu narete kita.
Aren to Erena mo hajime wa hito to surechigau tabi ni bikubiku shi tetakedo mo daibu narete kita mitaida.*

Aku datang ke dunia ini Eterudia, dan sudah terbiasa dengan kehidupan di sini. Alen dan Elena awalnya selalu **takut** setiap kali bertemu orang, tapi sepertinya sekarang mereka sudah cukup terbiasa.

(Maekawa, Eps.02, 00:04-00:19)

Kata *bikubiku* びくびく *gijou* yaitu, menirukan keadaan perasaan manusia, yang menunjukkan kata tiruan pada perasaan atau emosi manusia. *Bikubiku* びくびく pada konteks memiliki maksud perasaan Alen dan Elena yang memiliki perasaan takut setiap bertemu orang.

Kata *bikubiku* びくびく menurut Ono (2007:355) dijelaskan sebagai berikut:

びくびく:

体や体の一部などが強くこまかくふるえ動くさま。

Karada ya karada no ichibu nado ga tsuyoku komakaku furue ugoku sama.

Keadaan tubuh atau bagian tubuh bergetar atau bergerak dengan kuat dan halus.

Pada data (1) terdapat kata *bikubiku* びくびく pada penjelasan menurut Ono sesuai dengan konteks pada data (1) menampilkan visual tubuh yang bergetar akibat perasaan takut yang dialami oleh seseorang setiap bertemu orang.

Sedangkan, *higijou* 非擬情 merupakan kata tiruan yang menirukan keadaan selain perasaan manusia. Berikut data (2) yang terdapat *higijou* 非擬情.

早く宿に戻ってのんびりしてもいい？

Hayaku yado ni modotte nonbiri shite mo ii?

Apakah boleh kita segera kembali ke penginapan dan **bersantai**?

(Maekawa, Eps.04, 21:49-21:52)

Kata *nonbiri* のんびり merupakan jenis *higijou* yaitu, menirukan keadaan selain perasaan manusia yang menunjukkan kata tiruan yang menyatakan keadaan suatu hal dan benda. *Nonbiri* のんびり pada konteks memiliki maksud peristiwa dan keadaan suatu hal yaitu keadaan yang santai.

Kata *nonbiri* のんびり menurut Ono (2007:327) dijelaskan sebagai berikut:

のんびり: 何にとられるでもなく、心身ともにくつろいでいるさま。

Nani ni torawarerude mo naku, shinshin tomoni kutsuroide iru sama.

Keadaan merasa sepenuhnya tenang baik secara fisik maupun mental, tanpa terganggu oleh hal lain.

Pada data (2) terdapat kata *nonbiri* のんびり pada penjelasan menurut Ono sesuai dengan konteks pada data (2) ini menunjukkan bahwa menginginkan keadaan yang santai untuk beristirahat.

Jadi, dari yang telah dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gitaigo* 擬態語 sering digunakan anime. Anime menunjukkan bagaimana bahasa dan visual berkerja sama menyampaikan cerita dan suasana, keadaan dan emosi. Anime juga penuh ekspresi, visual dan karakter yang kuat untuk dijadikan media penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa saja klasifikasi dari onomatope *gitaigo* yang terdapat pada anime *IYK: Kosodatehinagara Boukensha Shimasu*?
2. Apa saja makna onomatope *gitaigo* yang terdapat pada anime *IYK: Kosodatehinagara Boukensha Shimasu*?

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 onomatope *gitaigo*, yaitu dengan menjelaskan *gitaigo* yang terdapat pada anime *IYK: Kosodatehinagara Boukensha Shimasu* episode 1-12. Selanjutnya, makna dan pengklasifikasian *gitaigo* menggunakan klasifikasi onomatope menurut Tamori (1993).

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Mengklasifikasikan onomatope *gitaigo* terdapat dalam anime *IYK: Kosodatehinagara Boukensha Shimasu* episode 1-12.
2. Untuk mendeskripsikan makna *gitaigo* yang terdapat dalam anime *IYK: Kosodatehinagara Boukensha Shimasu* episode 1-12.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah mendapatkan suatu penelitian. Adapaun manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi pembaca maupun peneliti, dan terutama

dari kalangan pembelajar bahasa Jepang mengenai penggunaan *gitaigo* dalam bahasa Jepang secara lebih mendalam.

2. Manfaat secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membantu pembelajar bahasa Jepang dalam memahami makna dan Klasifikasi *gitaigo*, sehingga dapat menggunakannya secara tepat dalam konteks komunikasi sehari-hari maupun dalam kajian linguistik.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah yang dilakukan dalam penelitian untuk mengumpulkan data dan melakukan analisis terhadap data tersebut. Penelitian yang dilakukan adalah kualitatif bersifat deskriptif. Penggunaan 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. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik penyajian hasil analisis data.

1.6.1 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah langkah awal yang dimulai dari sebuah penelitian. Suatu metode dan cara diperlukan dalam proses pengumpulan data. Dalam penelitian ini menggunakan metode simak. Metode simak atau penyimpanan adalah metode yang dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa (Sudaryanto, 2015:203). Teknik dasar dan teknik lanjutan adalah teknik yang digunakan untuk membantu metode dalam pengumpulan data. Selanjutnya, langkah Teknik sadap merupakan metode dasar yang digunakan oleh peneliti.

Teknik sadap adalah penerapan metode simak dengan menyadap penggunaan bahasa seseorang atau sekelompok orang (Sudaryanto, 2015: 203).

Teknik lanjutan yang penelitian gunakan yaitu teknik simak bebas libat cakap (SBLC). Teknik simak bebas libat cakap kegiatan menyadap yang dilakukan tanpa ikut berpartisipasi ketika menyimak (Sudaryanto, 2015:203). Hal ini dimaksud, bahwa peneliti hanya sebagai pengamat tanpa berpartisipasi atau ikut terlibat dalam pembentukan dan pengumpulan calon data. Penelitian ini peneliti menyimak anime *Isekai Yururi Kikou: Kosodatehinagara Boukensha Shimasu* untuk mendapatkan data mengenai penggunaan *gitaigo* dari dialog dalam anime tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik catat sebagai pelengkap dari teknik SBLC. Selain teknik SBLC, teknik catat segera diterapkan dengan menggunakan alat tulis tertentu. Teknik catat berguna untuk mencatat potongan-potongan kata dan kalimat yang mengandung kata *gitaigo* 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 *gitaigo* dalam anime *IYK: Kosodatehinagara Boukensha Shimasu* tersebut. Selanjutnya data dianalisis maknanya secara keseluruhan berdasarkan konteks kalimat dan konteks situasinya. Selain itu, untuk menganalisis data digunakan bantuan kamus *Nihongo Onomatope Jiten* oleh Ono untuk memperoleh penjelasan penerapan dari onomatope *gitaigo* tersebut dan kamus Matsuura sebagai arti dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia.

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

1.6.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis

Tahap penyajian analisis data dilakukan setelah data dianalisis. Analisis data akan disajikan secara formal dan informal. Metode informal adalah metode penyajian yang menggunakan kata-kata ataupun penjelasan biasa, meskipun tetap menyertakan terminologi yang bersifat teknis (Sudaryanto 2015:135). Data

disajikan secara deskriptif yaitu dalam bentuk tulisan dengan menjabarkan permasalahan, menyakikan hasil analisis data, kemudian menyajikan kesimpulan dari analisis yang digunakan. Data akan dijelaskan secara formal pada titik ini dalam penyajian, yang berfungsi sebagai kesimpulan.

1.7 Sistem Penulisan

Sistematika penulisan merupakan salah satu hal terpenting karena dapat memberikan gambaran dalam pembuatan penelitian, karena dengan begitu penelitian dapat berjalan dengan baik. Sistematika dalam penelitian ini sebagai berikut: **Bab I** mencakup pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta metode dan teknik penelitian. **Bab II** kerangka teori yang berisikan tinjauan pustaka, dan landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian. Selanjutnya **Bab III** yang berisikan hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan penulis. Terakhir **Bab IV** penutup yang berisikan simpulan, dan saran dari hasil dan pembasan yang telah peneliti lakukan.

