

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Semantik merupakan cabang linguistik yang mempelajari tentang makna atau arti bahasa yang terkandung pada suatu bahasa, kode, atau jenis lainnya. Dalam berkomunikasi semantik mempunyai peran penting, karena bahasa yang digunakan untuk menyampaikan suatu makna. Secara umum, semantik adalah cabang dari linguistik yang mempelajari makna bahasa, termasuk makna kata, frasa, dan kalimat. Verhaar (2016:385) dalam buku “Asas-asas Linguistik Umum” menjelaskan bahwa semantik merupakan bagian penting dalam menganalisis arti atau makna. Semantik bertujuan untuk memahami makna dalam teks agar dapat menyimpulkan dan memahami kebenaran atau arti yang sebenarnya dalam berkomunikasi. Hal ini menjadikan semantik sebagai aspek penting dalam berkomunikasi antar sesama manusia dan berguna bagi kehidupan bermasyarakat agar tidak menimbulkan ambiguitas atau kesalahpahaman, karena bagi sebagian orang mengalami kesulitan dalam memahami makna yang disampaikan oleh orang lain. Sebagai cabang dalam ilmu linguistik, semantik juga berguna untuk menghubungkan kata dan ungkapan yang memungkinkan komunikasi antar penutur dapat lebih efektif. Dalam hal ini, makna menjadi kunci utama bagi pemakai bahasa untuk mencapai pemahaman bersama dalam proses komunikasi.

Makna merupakan bagian yang berperan penting proses komunikasi atau penggunaan bahasa, yang dapat diwujudkan dalam bentuk kata, frasa, kalimat, atau paragraf. Secara sederhana, bahasa dapat diartikan sebagai kesatuan bunyi yang mengandung makna. Menurut Aminuddin (2022:26), makna adalah unsur yang

menyertai aspek bunyi, jauh sebelum hadir dalam kegiatan komunikasi. Kemampuan mengolah dan menggunakan pesan secara tepat merupakan acuan penting dalam penggunaan dan pemahaman bahasa secara baik dan benar, khususnya dalam aspek makna.

Grice (1987) dan Bolinger (1981:108) sebagaimana dikutip oleh Aminuddin (2022: 53) yang menyatakan bahwa makna merupakan hubungan antara bahasa dan dunia luar yang telah disepakati bersama oleh para pemakai bahasa sehingga dapat saling dimengerti. Pemahaman mengenai makna dapat bervariasi sesuai dengan konteks dan situasi yang dihadapi oleh penutur, karena bahasa bersifat subjektif dan ditentukan oleh sudut pandang masing-masing oleh pemakai bahasa. Salah satu bentuk ekspresi makna yang unik dalam bahasa adalah onomatope.

Onomatope merupakan bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulisan. Menurut Tamori (1993:14), onomatope adalah kata yang merepresentasikan benda mati atau makhluk hidup seperti suara manusia, suara alam, suara hewan dan suara yang berasal suatu keadaan atau aktivitas. Hal yang sama juga dikemukakan oleh, Chaer (2012:47) yang menjelaskan bahwa onomatope merupakan tiruan suara atau bunyi yang disajikan dalam bentuk tulisan dan memiliki hubungan langsung dengan lambang kata tersebut.

Bahasa Jepang dikenal kaya akan penggunaan onomatope, yang mana onomatope digunakan untuk menirukan bunyi, menggambarkan keadaan, perasaan, dan gerakan dengan cara yang ekspresif. Onomatope dalam bahasa Jepang terbagi menjadi beberapa kategori salah satunya yaitu *gitaigo*, yang digunakan menjadi alat untuk menirukan suara dan menyampaikan makna atau pesan yang lebih kompleks dan menyentuh dalam konteks budaya Jepang. Menurut Sudjianto dan Dahidi

(2004) *gitaigo* adalah kata-kata yang menunjukkan keadaan suatu benda. Onomatope dapat kita temui dalam salah satu budaya populer di Jepang yaitu anime.

Anime merupakan film animasi bergambar yang berasal dari Jepang. Anime sudah sangat mendunia, karena anime menyuguhkan sejumlah genre yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan, seperti fantasi, horror, romansa, komedi, dan lain sebagainya. Hal ini tentunya menjadikan anime dapat diterima dengan mudah oleh banyak kalangan. Saat ini anime sudah menjadi budaya populer di Jepang, karena pada anime seringkali menambahkan unsur-unsur budaya Jepang. Sehingga menjadikan anime relevan dengan penikmat anime di Jepang dan menjadi daya tarik bagi penonton internasional dalam mengetahui budaya Jepang. Anime menjadi pasar bagi pemerintah Jepang untuk memperkenalkan budaya-budaya Jepang.

Anime *Saiki Kusuo no Sai-nan K.2* adalah salah satu anime populer dengan genre aksi, komedi, dan fantasi yang berhasil menarik perhatian berbagai kalangan, terutama kalangan anak-anak dan remaja. Anime ini bercerita tentang murid SMA bernama Saiki Kusuo yang terlahir dengan berbagai kekuatan supranatural seperti dapat membaca pikiran, teleportasi, telepati, dan lain sebagainya. Meskipun memiliki kekuatan supranatural, Saiki berusaha menutupi kemampuannya agar dapat hidup normal seperti orang lain pada umumnya. Hal ini disebabkan oleh pengalaman Saiki saat masih kecil, dimana ia menarik perhatian media karena isu yang mengatakan bahwa ia tidak pernah kalah dalam pertandingan *janken* (gunting, batu, kertas). Sejak saat itu Saiki mulai berpikir untuk tidak menggunakan kekuatannya di depan umum agar tidak ada yang mengetahui bahwa dia adalah seorang yang memiliki kekuatan super. Meskipun Saiki dikenal sebagai pribadi cuek, Ia sering menggunakan kekuatan supernya untuk membantu orang-orang di

sekitarnya menggunakan kekuatan super yang ia miliki. Usaha Saiki untuk menjalani kehidupan yang normal selalu digagalkan oleh teman-temannya yang memiliki tingkah laku beragam. Sehingga menimbulkan situasi yang lucu dan tantangan yang tidak terduga. Alur cerita yang ringan dan penuh humor membuat anime *Saiki Kusuo no Sai-nan K.2* sangat disukai oleh berbagai kalangan penonton.

Anime *Saiki Kusuo no Sai-nan K.2* dipilih sebagai sumber data dalam penelitian ini. Adapun alasan peneliti mengambil penelitian ini, karena anime ini sangat populer di kalangan penggemar dan cerita yang ringan serta menghibur. Tidak hanya itu, pada anime *Saiki Kusuo no Sai-nan K.2* juga terdapat banyak variasi *gitaigo* yang digunakan untuk menyampaikan emosi, suasana, dan situasi cerita, yang digunakan secara efektif untuk menambah kesan dramatis, sehingga tercipta suasana dan situasi cerita yang hidup.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kategori *gitaigo* dan makna kontekstual dalam anime *Saiki Kusuo no Sai-nan K.2* dengan menggunakan kajian semantik. Kajian semantik dipilih, karena semantik dapat menjelaskan bagaimana makna terbentuk dalam bahasa sehingga makna tersebut berdampak pada komunikasi dan pemahaman oleh pemakai bahasa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang penggunaan *gitaigo* dalam media visual, khususnya dalam anime *Saiki Kusuo no Sai-nan K.2*. Berikut contoh *gitaigo* yang ada pada anime *Saiki Kusuo no Sai-nan K.2*.

#### Data (1)

夢原	:	「そう！罰として栗子ちゃんを斉木君だと思っ て告白で。」
栗子/斉木	:	「ほえ？」
照橋	:	「ええ〜！」



夢原 : 「練習よ。栗子ちゃん雰囲気斉木君っぽい練習  
ぴったりじゃない。」

Yumehara : “Sou! Batsu to shite Kuriko-chan wo Saiki-kunda to  
omotte kokuhaku shite.”

Kuriko/Saiki : “Hoe?”

Teruhashi : “ee~!”

Yumehara : “renshuuyo. Kuriko-chan funiki Saiki-kun pposhi  
renshuu ni **pittari** jyanai.”

Yumehara : ‘Sebagai hukumannya, anggap Kuriko-chan sebagai  
Saiki-kun dan ungkapkan perasaanmu.’

Kuriko/Saiki : ‘Apa?’

Teruhashi : ‘eh!’

Yumehara : ‘Ini cuma latihan. Kuriko memiliki aura yang mirip  
dengan Saiki, jadi dia cocok untuk latihan’  
(Saiki Kusuo No Sai-nan K.2, Eps: 01, 21:07)

Informasi Indeksal : Yumehara yang terkejut melihat gestur dan ekspresi  
wajah Kuriko yang mirip dengan Saiki.

Gitaigo yang ditemukan dalam anime Saiki Kusuo no Sai-nan K.2  
adalah ぴったり (*pittari*). Berdasarkan kamus Masahiro (2007:370) *pittari*  
memiliki beberapa makna yaitu:

1) すきまなくくっつき合 うさま。 (*Sukimanaku kuttsukiau  
sama*), yakni menempel rapat tanpa celah.

2) よく合っていて、似つかわしいさま。 (*Yoku atte ite,  
nitsukawashii sama*), yakni sesuai dan cocok.

3) ちょうど時を同じくぶるさま。 (*Choudo toki wo onajiku  
buru sama*) Tepat pada waktunya

4) 連続している音や行動、 運動など が急にやむさま。

(*Renzoku shite iru oto ya kōdō, undō nado ga kyū ni yamu sama*),  
yakni Keadaan ketika suara, tindakan, atau gerakan yang tiba-  
tiba berhenti

*Gitaigo pittari* yang terdapat pada kutipan data (1) digunakan ketika Saiki menyamar menjadi Kuriko untuk membeli kue. Namun, secara tidak sengaja Saiki bertemu dengan teman-temannya. Pertemuan tersebut, Saiki memperkenalkan dirinya sebagai Kuriko. Saat mereka berkumpul, teman-temannya menyadari cara makan Kuriko sangat mirip Saiki. Menyadari kemiripan itu, Yumehra kemudian menyarankan agar Teruhashi membayangkan Kuriko sebagai Saiki untuk latihan menyatakan perasaan Teruhashi kepada Saiki. Akibat kemiripan antara Kuriko dan Saiki begitu mencolok, Kuriko pun dijadikan sebagai “pengganti” dalam latihan untuk menyatakan perasaan Teruhashi kepada Saiki.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *pittari* pada kutipan (1) 夢原: 「練習よ。栗子ちゃん雰囲気斉木君っぽし練習ぴったりじゃない。」 (*Yumehara: renshuuyo. Kuriko-chan funiki Saiki-kun pposhi renshuu ni pittari jyanai*) dalam kamus Hinata dan Hibiya (1998:49) dikategorikan ke dalam *Mono no yousou, seishitsu* 物の様相、性質 yaitu keadaan dan sifat benda yang digunakan untuk menyatakan sifat atau keadaan suatu benda. Pada kutipan data (1), *pittari* merupakan keadaan benda yang menggambarkan gestur Kurioko mirip seperti Saiki yang digambarkan melalui 整然としている様子を表す言い方 (*seizen to shiteiru yousu wo arawasu iikata*), yakni ungkapan yang menyatakan keadaan yang teratur atau rapi. Ungkapan *pittari* diartikan sebagai 物が合致したり、的中したりする様子 (*monoga gacchi shitari, tekichuushitari suru yousu*), yakni keadaan dimana sesuatu cocok atau tepat sasaran). Secara kontekstual, *gitaigo* ぴったり (*pittari*)

dalam konteks ini adalah ‘cocok’. Penggunaan *pittari* digambarkan ketika Yumehara menyadari kemiripan yang sempurna antara Saiki dan Kuriko. Sehingga membuat Yumehara mengambil kesimpulan bahwa Kuriko bisa dijadikan alat pengganti untuk mengungkapkan perasaan Teruhasi kepada Saiki sehingga menimbulkan kesan humor karena Kuriko yang sebenarnya Saiki dijadikan pengganti untuk latihan mengungkapkan perasaan Teruhasi kepadanya. Hal ini sejalan dengan penjelasan dalam kamus Masahiro yang menjelaskan makna *pittari* sebagai よく合っていて、似つかわしいさま (*Yoku atte ite, nitsukawashii sama*), yakni sesuai dan cocok. Dengan demikian penggunaan *pittari* secara konteks untuk menyampaikan kemiripan antara Kuriko dan Saiki yang dapat menambah unsur komedi dalam kutipan tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Apa saja kategori *gitaigo* yang terdapat dalam anime *Saiki Kusuo no Sai-nan K.2* menurut Teori yang dikemukakan oleh Hinata dan Hibiya?
2. Apa makna kontekstual yang terdapat pada *gitaigo* dalam anime *Saiki Kusuo no Sai-nan K.2*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis kategori *gitaigo* yang terdapat dalam anime *Saiki Kusuo no Sai-nan K.2* menurut Teori yang dikemukakan oleh Hinata dan Hibiya.
2. Untuk menganalisis makna kontekstual yang terdapat pada *gitaigo* dalam anime tersebut.

#### 1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang diteliti, maka difokuskan pada salah satu klasifikasi onomatope yaitu *gitaigo*. *Gitaigo* yang dianalisis adalah yang muncul dalam dialog kutipan dan memberikan informasi penting tentang situasi atau emosi karakter yang ditampilkan pada anime *Saiki Kusuo no Sai-nan K.2*. Hal ini dilakukan untuk mempersempit kajian agar lebih terarah dan sesuai dengan ruang lingkup kajian semantik.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### 1) Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah dan mengembangkan wawasan tentang *gitaigo*, baik itu pembagiannya maupun makna yang terkandung dalam setiap *gitaigo*. Hasil penelitian juga dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian tentang makna *gitaigo* dengan perspektif yang berbeda.

##### 2) Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk membantu pembaca khususnya bagi peneliti agar dapat memahami dan mengetahui gambaran mengenai *gitaigo*. Tidak hanya itu, penelitian ini juga dapat bermanfaat dalam memberi pemahaman kepada pembaca untuk klasifikasi makna *gitaigo* serta keberagaman *gitaigo* pada anime.



## 1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif, Menurut Sudaryanto (1993:62) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang dilakukan berdasarkan fakta-fakta yang ada.

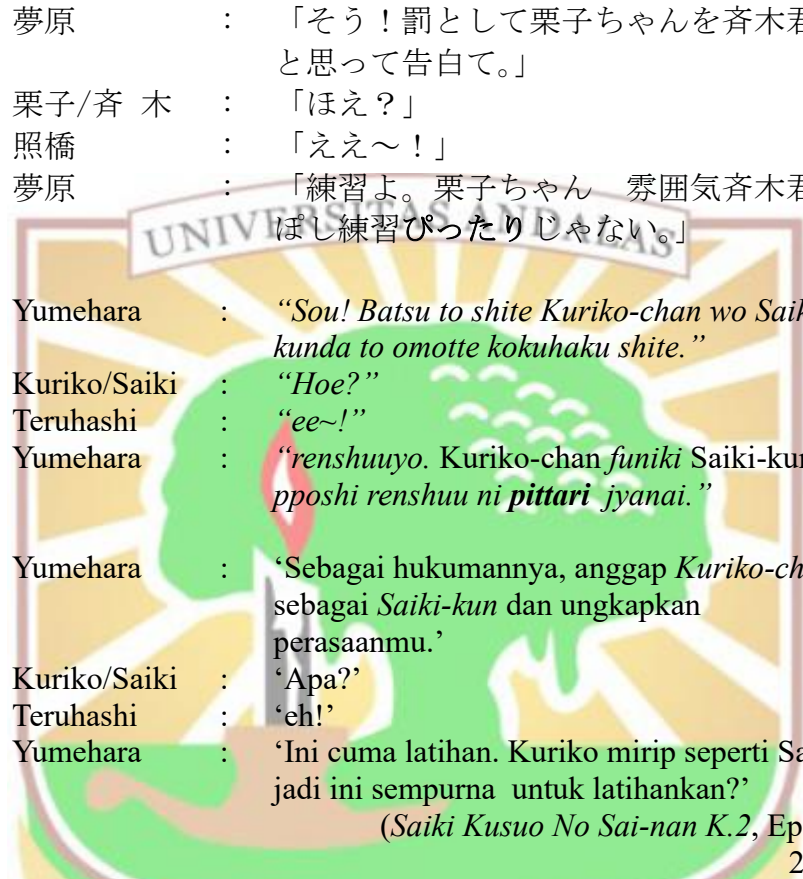
### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Tahap awal yang dilakukan dalam penelitian adalah dengan melakukan pengumpulan data. Metode pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan metode simak. Menurut Sudaryanto metode simak adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui proses menyimak atau mengamati penggunaan bahasa yang akan diteliti. Teknik yang digunakan untuk membantu metode dalam pengumpulan data menggunakan kamus Hinata dan Hibiya (1998), lalu dilanjutkan dengan teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasar yang digunakan untuk metode tersebut adalah teknik sadap. Teknik sadap merupakan pelaksanaan metode simak dengan menyadap penggunaan bahasa seseorang atau beberapa orang. Selanjutnya, teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) dan kemudian menggunakan teknik catat. (M.Zaim, 2014:89-90).

### 1.6.2 Metode dan Teknik Analisis Data

Setelah mengumpulkan data, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis data. Pada tahap ini peneliti menggunakan metode padan refrensial yang digunakan untuk menggambarkan tiruan bunyi yang muncul pada anime tersebut, sedangkan refren mengacu pada kaitan bahasa seperti objek, tindakan, sifat dan keadaan, atau konsep nyata yang benar-benar ada secara nyata. Untuk mendukung analisis,

digunakan teknik pilah unsur penentu (PUP) agar membantu peneliti dalam memahami arti secara personafikasi yang terkandung didalamnya. Penerapan teknik PUP sebagai berikut:



夢原	:	「そう！罰として栗子ちゃんを斉木君だ と 思 っ て 告 白 で。」
栗子/斉 木	:	「ほえ？」
照橋	:	「ええ～！」
夢原	:	「練習よ。栗子ちゃん 雰囲気斉木君っ ぽし練習ぴったりじゃない。」
Yumehara	:	<i>“Sou! Batsu to shite Kuriko-chan wo Saiki- kunda to omotte kokuhaku shite.”</i>
Kuriko/Saiki	:	<i>“Hoe?”</i>
Teruhashi	:	<i>“ee~!”</i>
Yumehara	:	<i>“renshuuyo. Kuriko-chan funiki Saiki-kun pposhi renshuu ni <b>pittari</b> jyanai.”</i>
Yumehara	:	‘Sebagai hukumannya, anggap Kuriko-chan sebagai Saiki-kun dan ungkapkan perasaanmu.’
Kuriko/Saiki	:	‘Apa?’
Teruhashi	:	‘eh!’
Yumehara	:	‘Ini cuma latihan. Kuriko mirip seperti Saiki, jadi ini sempurna untuk latihankan?’ (Saiki Kusuo No Sai-nan K.2, Eps: 01, 21:07)

Unsur yang dipilah pada contoh di atas adalah **ぴったり** (*pittari*). Selain itu, analisis data dibantu dengan kamus onomatope dari Hinata Hibiya (1998) untuk memudahkan penelitian dalam menganalisis makna yang ada pada anime. Selanjutnya teknik yang digunakan dalam metode ini adalah teknik Hubung Banding Menyamakan (HBS), menurut Sudaryanto (1993:27) HBS bertujuan untuk mencari kesamaan antara dua hal yang dibandingkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data yaitu:

- 1) Menganalisis makna *gitaigo* sesuai dengan metode dan teknik analisis data.
- 2) Mengklasifikasikan *gitaigo* berdasarkan kategorinya.
- 3) Setelah itu, disimpulkan makna *gitaigo* yang sesuai dengan konteks dalam anime *Saiki Kusuo no Sai-nan K.2*.

#### 1.6.3 Tahap Penyajian Data

Setelah melakukan pengumpulan dan analisis data, tahap selanjutnya adalah tahap penyajian data. Tahap penyajian data diperlukan untuk memperjelas suatu hasil penelitian agar tergambar dengan jelas. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penyajian data informal. Penyajian data informal adalah penyajian data yang dilakukan dengan cara merumuskan yang terkesan rinci dan terurai. Data disajikan secara deskriptif dengan menampilkan kutipan dialog dan disertai penjelasan konteks situasi, identifikasi *gitaigo*, serta analisis makna berdasarkan teori yang dikemukakan Hinata dan Hibiya. Selanjutnya, menyajikan kesimpulan dari hasil analisis data tersebut.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Pada sebuah penelitian, sistematika penulisan diperlukan untuk mempermudah proses melakukan penelitian. Adapun Sistematika penulisan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan. BAB II berisi tinjauan pustaka dan kerangka teori. Bab III berisi tentang analisis data, pembahasan tentang *gitaigo* dan makna apa yang terdapat pada anime *Saiki Kusuo no Sai-nan K.2*. Bab IV berupa penutup yang terdiri dari kesimpulan serta saran dari hasil penelitian yang diperoleh.