

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang merupakan bahasa bangsa Jepang atau bahasa nasional negara Jepang yang memiliki silabel terbuka, mempunyai struktur yang menempatkan verba di akhir kalimat, serta memiliki ragam Bahasa hormat, dan sebagainya (Shinmura dalam Sudjianto, 2007:1). Lebih jauh Sudjianto (2007:14) berpendapat bahwa dari aspek kebahasaannya, bahasa Jepang memiliki karakteristik tertentu yang dapat dipelajari. Adapun karakter-karakter tersebut, yaitu huruf yang dipakai, kosakata, sistem pengucapan, gramatika, dan ragam bahasanya. Dengan begitu bahasa Jepang merupakan bahasa yang memiliki kekayaan dalam bahasa, salah satu contoh dari kekayaan bahasa tersebut adalah onomatope.

Kridalaksana (2008:167) menyebut bahwa onomatope adalah penamaan perbuatan atau benda yang disampaikan melalui peniruan bunyi yang diasosiasikan dengan perbuatan atau benda tersebut. Contohnya seperti suara berkokok, suara dengung, deru, auman, dan lain sebagainya. Ini merupakan bentuk tiruan bunyi alami baik dari hewan, benda, maupun peristiwa. Tsujimura (2007) menyebut onomatope adalah kata yang bunyinya mirip dengan artinya. Misalnya kata yang menggambarkan suara binatang. Salah satu jenis onomatope adalah *gitaigo*. Hibiya dan Hinata (1989:1) menyebut *gitaigo* adalah sebuah kata yang secara simbolis mewakili sesuatu yang tidak mengeluarkan suara. Kemudian, mereka membagi *gitaigo* menjadi tiga jenis, yaitu *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*. Ketiga jenis *gitaigo* tersebut sering digunakan pada manga.

Gravett (2004) menyebut manga merupakan medium naratif visual yang kompleks dan detail, dan memiliki kemampuan untuk menyampaikan cerita mendalam yang dapat dinikmati oleh berbagai usia dan kalangan. Ia juga menyebut manga sebagai jendela untuk memperkenalkan nilai-nilai, dan budaya hidup di dalam masyarakat Jepang. Berbagai nama besar lahir dari industri manga di Jepang, salah satu nama besar itu adalah Arakawa Naoshi. Naoshi adalah seorang mangaka asal prefektur Aichi, Jepang, yang lahir pada 7 april 1980. Ia dikenal luas sebagai pencipta manga “*You Lie In April (Shigatsu Wa Kimi No Uso)*”, sebuah karya yang diterbitkan pada tahun 2011 di majalah *Monthly Shonen Magazine*. Naoshi memulai karirnya di dunia manga pada awal 2000-an dan berhasil mencuri perhatian berkat gaya penceritaan yang emosional, serta penggambaran karakter-karakter yang kompleks. Selain manga *Shigatsu Wa Kimi No. Uso*, ia juga menciptakan manga bertema sepak bola wanita berjudul “*Farewell, My Dear Cramer (Sayonara Watashi No Cramer)*”.

Manga *Shigatsu Wa Kimi No Uso* menceritakan kisah Kousei Arima, seorang pianis muda berbakat yang dikenal sebagai “metronom manusia” karena kepiawaiannya bermain piano dengan tempo yang tepat dan presisi. Namun setelah kematian ibunya yang juga menjadi pelatih pribadinya, Arima mengalami trauma psikologis yang membuatnya tidak bisa mendengar pianonya sendiri. Kehidupan Arima yang monoton berubah ketika ia bertemu dengan Miyazono Kaori, seorang pemain biola yang ceria, penuh semangat, dan memiliki gaya bermain yang bebas. Kaori bertekad untuk membantu Arima untuk kembali menemukan cintanya pada dunia musik dan membebaskan dirinya pada belenggu dan trauma masa lalu yang dia hadapi. Perjalanan mereka berdua tidak hanya menjadi kisah tentang musik,

namun juga tentang persahabatan, cinta, dan perjuangan menghadapi rasa kehilangan. Sementara itu Arima perlahan mulai membuka kembali hatinya dan menata kembali hidupnya. Ia juga menemukan bahwa Kaori menyimpan rahasia besar yang kelak akan mengubah segalanya.

Manga ini merupakan manga bergenre drama, romansa, dan musik. Oleh sebab itu, dalam manga ini ditemukan banyak sekali onomatope berjenis yang sudah disebutkan sebelumnya.



(Gambar 1.1 onomatope *gitaigo* berjenis *giyougo*)

Pada gambar 1.1 terdapat onomatope berbunyi “パチパチ” (*pachi pachi*).

Berdasarkan teori onomatope *gitaigo* yang dikemukakan oleh Hinata dan Hibiya (1989), onomatope *gitaigo* yang terdapat pada gambar tersebut adalah onomatope *gitaigo* berjenis *giyougo*. Onomatope *gitaigo* berjenis *giyougo* adalah *gitaigo* yang menggambarkan suara yang keluar dari suatu operasi/gerakan, dalam hal ini adalah suara yang keluar dari tepukan tangan para penonton yang berada di dalam auditorium tempat tokoh bernama Kaori Miyazono tampil dengan penampilan biolanya.

Penggunaan onomatope di dalam manga tidak selalu memiliki makna yang sama dengan makna yang terdapat di dalam kamus. Meskipun kamus memberikan

makna dasar suatu onomatope, dalam penggunaannya onomatope tersebut seringkali mengalami perubahan makna untuk menyesuaikan penggunaannya dengan situasi, kondisi, ekspresi, dan konteks cerita yang terdapat di dalam manga. Hal ini disebabkan karena fungsi onomatope dalam bahasa Jepang tidak hanya berfungsi untuk menirukan bunyi, namun juga berfungsi untuk menggambarkan keadaan, gerakan, perasaan, suasana, bahkan kondisi yang tidak menimbulkan suara di dalam manga. Oleh karena itu, makna suatu onomatope tidak hanya dapat dipahami dari makna yang terdapat di dalam kamus, melainkan juga harus ditafsirkan berdasarkan konteks-konteks yang terdapat di dalam manga.

Fenomena tersebut sering menimbulkan kesulitan bagi pembelajar bahasa Jepang, terutama ketika membaca manga yang memanfaatkan onomatope secara intensif sebagai bagian dari penyampaian cerita. Tidak sedikit onomatope yang terdapat di dalam manga berbeda dengan makna yang terdapat di dalam kamus, menimbulkan penafsiran yang keliru apabila hanya mengacu pada makna yang terdapat di dalam kamus. Kondisi ini menunjukkan bahwa analisis makna onomatope menjadi penting untuk dilakukan. Oleh karena itu, penelitian mengenai makna onomatope *gitaigo* pada manga *Shigatsu Wa Kimi No Uso* volume 1 diperlukan untuk menjelaskan bagaimana makna onomatope dibentuk melalui hubungan antara bentuk bahasa, konteks cerita, dan ilustrasi sehingga makna yang dimaksud oleh pengarang dapat dipahami dengan tepat.

Dari uraian latar belakang sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang makna onomatope *gitaigo* pada manga *Shigatsu Wa Kimi No Uso* dapat diteliti secara mendalam, sehingga dapat memberikan sumbangan positif dalam ilmu pengetahuan, khususnya pada onomatope *gitaigo*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dibuat beberapa rumusan masalah:

1. Apa saja onomatope *gitaigo* yang terdapat pada manga *Shigatsu Wa Kimi No Uso* volume 1?
2. Apa saja makna onomatope *gitaigo* yang terdapat pada manga *Shigatsu Wa Kimi No Uso*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah. Tujuan penelitian dari penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan onomatope *gitaigo* yang terdapat pada manga *Shigatsu Wa Kimi No Uso*.
2. Mendeskripsikan makna onomatope *gitaigo* yang terdapat pada manga *Shigatsu Wa Kimi No Uso*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yang dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan pemecahan masalah di dunia nyata, khususnya pada penelitian onomatope *gitaigo*.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori di bidang semantik, khususnya onomatope *gitaigo*. Secara khusus, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memahami onomatope yang menjadi fokus penelitian ini. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya literatur akademik dalam penelitian tentang onomatope *gitaigo*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi atau rekomendasi yang aplikatif dan informatif bagi pelajar atau mahasiswa yang sedang mempelajari dan memahami onomatope, khususnya onomatope *gitaigo*.

1.4.3 Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah, maka peneliti memutuskan untuk memberikan beberapa batasan pada penelitian agar penelitian ini dapat lebih fokus membahas topik yang sedang diteliti dan tidak menyasar keluar topik yang sedang dibahas. pertama, penelitian ini hanya membahas *gitaigo* berdasarkan teori onomatope *gitaigo* yang dikemukakan Hinata dan Hibiya. Kedua, sesuai pada rumusan masalah dan tujuan penelitian, penelitian ini hanya berfokus pada penjelasan dan penjabaran jenis-jenis onomatope yang terdapat pada manga *Shigatsu Wa Kimi No Uso* volume 1. Dengan menetapkan batasan-batasan masalah ini diharapkan penelitian dapat berjalan dengan teratur, terarah, dan dapat memberikan hasil yang valid dengan rumusan masalah beserta tujuan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang terdapat pada penelitian ini terdiri dari empat BAB. Pada BAB I terdapat latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penelitian. Pada BAB II terdapat tinjauan pustaka dan landasan teori. Pada BAB III terdapat hasil analisis data dari objek penelitian mengenai makna penggunaan onomatope pada manga *Shigatsu Wa Kimi No Uso*. Pada BAB IV terdapat kesimpulan penelitian beserta saran.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode Simak Libat Bebas cakap atau SLBC. Menurut Sudaryanto (2015), metode Simak Libat Bebas Cakap atau SLBC adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti menyimak penggunaan bahasa secara langsung dari penutur asli tanpa ikut terlibat dalam percakapan. Peneliti hanya bertindak sebagai pengamat pasif, hanya mencatat data tanpa memengaruhi jalannya percakapan. Peneliti tidak akan mengintervensi teori-teori yang dikemukakan oleh peneliti yang menjadi acuan pada penelitian ini. Peneliti hanya berperan sebagai pengamat yang hanya mendengarkan dan mencatat teori dan objek yang dijadikan fokus pada penelitian ini. Disini peneliti menggunakan kamus onomatope karya Masahiro (2007) untuk mengidentifikasi apakah onomatope yang digunakan pada manga terdapat dalam kamus onomatope

1.6.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode analisis data secara deskriptif kualitatif dengan pendekatan semantik berdasarkan teori yang

dikemukakan oleh Chaer (2013). Pertama-tama penulis akan mengklasifikasikan data-data tersebut berdasarkan pembagian *gitaigo* menurut Hinata dan Hibiya (1989), yang mana terdapat tiga jenis pembagian *gitaigo*, yaitu *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*. Kemudian penulis akan menganalisis makna yang muncul dari masing-masing onomatope, yaitu makna dasar yang dipahami secara umum berdasarkan referensi bahasa Jepang berdasarkan kamus onomatope oleh Masahiro (2007), kemudian membagi onomatope yang ditemukan menjadi 2 makna, yaitu konotatif dan denotatif. Terakhir, penulis akan menafsirkan fungsi onomatope tersebut dalam membangun suasana cerita dan mengungkapkan emosi tokoh.

1.6.3 Metode Penyajian Analisis Data

Metode yang akan digunakan dalam penyajian hasil analisis adalah metode informal. Data-data yang telah dikumpulkan dan telah dianalisis akan disusun dalam tabel berikut hasil analisis dengan bahasa biasa.

