

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap bahasa mempunyai kata-kata yang berasal dari peniruan bunyi. Baik itu tiruan bunyi yang berasal dari manusia, binatang maupun dari benda mati atau alam sekitar. Kata yang menggambarkan tiruan bunyi secara umum disebut dengan Onomatope. Onomatope merupakan salah satu aspek pembelajaran bahasa Jepang yang menarik bagi para pembelajar bahasa Jepang yang berbahasa Ibu bahasa Indonesia (Sudjianto, 2019:115).

Onomatope termasuk dalam adverbia, yaitu adverbia yang menggambarkan bunyi atau suara dan adverbia yang menyatakan keadaan. adverbia yang menyatakan bunyi atau suara disebut *giongo* dan adverbia yang menyatakan keadaan *gitaigo* (Sudjianto, 2019:168).x

Giongo biasanya menggambarkan bunyi-bunyi yang berasal dari makhluk hidup seperti binatang atau bunyi yang keluar dari benda mati serta berasal dari alam. Sedangkan *gitaigo* adalah kata-kata yang mengungkapkan aktivitas, keadaan dan sebagainya. Kedua istilah tersebut biasa disebut onomatope (Sudjianto, 2019:116).

Onomatope memiliki beberapa bentuk khusus yaitu kata dasar, penasalan suara, pemadatan suara, pemanjangan suara, penambahan morfem –ri, bentuk pemajemukan morfem, dan perubahan sebagian bunyi (Akimoto, 2002:136-137). Bentuk khusus ini menunjukkan keadaan yang berbeda beda. Berdasarkan teori tersebut, dapat kita lihat

bahwa salah satu bentuk onomatope adalah pemanjangan suara atau dapat juga disebut dengan Onomatope bunyi panjang.

Onomatope bunyi panjang, adalah onomatope yang menggunakan *chou'on* dalam penulisannya. *Chou'on* menurut Iwabuchi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2019:48) adalah bunyi panjang seperti *yu, nee, too* pada kata *yuubin, neesan* dan *otoosan*. Ada yang menyebut *chou'on* sama dengan istilah *nobasuon* atau dengan istilah *hikuon*. Sebagai lawan dari istilah *chou'on* adalah *tan'on* (bunyi vokal pendek). Dilihat dari segi *onsetsu* (silabel), baik *chou'on* maupun *tan'on* terdiri dari satu silabel. Tetapi apabila melihatnya dari segi *haku/moora* (mora), maka *chou'on* terdiri atas 2 *haku/moora* sedangkan *tan'on* terdiri atas 1 *haku / moora*.

Onomatope bunyi panjang biasanya banyak terdapat di luar balon percakapan. Hal ini dapat dilihat pada contoh data berikut :

Gambar 1. Onomatope “ゴオオオ”



(1)

(Detective Conan, 12:95)

- (1) ゴオオオオ。。。
gooooo...
'Vrooom...'

Contoh data (1) terdapat bunyi onomatope panjang yaitu '*goooo...*' yang menunjukkan bunyi besar atau keras yang keluar dari mesin atau kendaraan yang berlangsung lama. Gambar pada data (1) memperlihatkan bunyi motor yang menderu kencang saat sedang berjalan. Onomatope pada gambar (1) merupakan Onomatope bunyi panjang yang ditandai dengan pemanjangan huruf vocal /o/ di akhir katanya. Struktur silabel yang digunakan adalah CV + V + VR.



(Detective Conan 9:98)

- (2) ガーッ
Gaaatu
'Sreeek'

Contoh data (2) terdapat bunyi onomatope panjang yang menunjukkan bunyi pintu geser. Onomatope pada contoh data (2) menggunakan pemadatan dalam bentuknya. Pemadatan atau bisa disebut juga *sokuon* ditandai dengan penggunaan

huruf ツ kecil. Pemadatan menggambarkan bunyi panjang, namun dalam waktu yang singkat. Onomatope pada contoh data (2) Terdapat pemanjangan huruf Vokal /a/ pada kata ガーッ *Gaa*, lalu dilakukan pemadatan dengan menggunakan ツ kecil pada akhir kata sehingga terbentuk struktur CVRQ.

Gambar 3. Onomatope “ウィイイン”



(3)

(Detective Conan 151:98)

(3) ウィイイン。
Wiiin..
Whiir...

Contoh data (3) terdapat onomatope bunyi panjang yang mengalami penasalan. Penasalan atau *hatsuon* adalah konsonan nasal akhir suku kata yang digambarkan dengan huruf nasal ん atau ン. Kata ウィイイン pada contoh data (3) menunjukkan suara blender yang sedang menggiling sesuatu sehingga menghasilkan bunyi yang menggema, keras dan panjang. Onomatope bunyi panjang yang mengalami penasalan bermakna bunyi atau gerakan yang panjang, menggema, dan keras. Onomatope panjang yang mengalami penasalan terdapat /n/ pada akhir katanya. Struktur silabel pada onomatope bunyi panjang yang mengalami penasalan adalah CVRN.

Peneliti tertarik untuk meneliti onomatope *Chou'on* , karena menemukan onomatope *chou'on* tidak hanya dalam bentuk pemanjangan suara, namun juga terdapat penggabungan pemanjangan suara dengan bentuk lainnya. Seperti pada contoh data (2) dan (3) , pada contoh data (2), terdapat penggabungan pemanjangan suara dan pepadatan. Sedangkan pada contoh data (3) terdapat penggabungan pemanjangan suara dengan penasalan.

Sumber data dalam penelitian ini adalah Komik Detective Conan Volume 90-98 karya Aoyama Gosho. Genre komik ini adalah misteri dan aksi yang memungkinkan banyaknya terjadi gerakan dalam komik, sehingga peneliti dapat menemukan banyak data-data yang berhubungan dengan Onomatope bunyi panjang yang terdapat di luar balon percakapan sehingga komik ini dapat dijadikan sebagai sumber data. Sumber data ini di ambil dari volume 90-98, dikarenakan volume tersebut adalah volume yang keluar tahun 2020.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apa saja bentuk Onomatope *Chou'on* yang terdapat dalam komik Detective Conan ?
2. Bagaimana bentuk struktur silabel pada Onomatope *Chou'on* yang terdapat dalam komik Detective Conan ?
3. Apa saja bentuk klasifikasi makna yang ditunjukkan oleh Onomatope *Chou'on* dalam komik Detective Conan ?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi agar dapat lebih terarah, sistematis, dan tujuannya tercapai. Peneliti membatasi masalah ini, yaitu dengan hanya meneliti onomatope yang memiliki bunyi panjang yang diklasifikasikan berdasarkan oleh teori bentuk dan makna Akimoto Mihar. Sumber data yang digunakan adalah komik Detective Conan Vol.90 - 98 karya Aoyama Gosho. Data yang diambil adalah dari onomatope yang terdapat di luar balon percakapan.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bentuk Onomatope *Chou'on* apa saja yang terdapat dalam Komik Detective Conan karya Aoyama Gosho berdasarkan teori bentuk dan makna Akimoto Mihara.
2. Menguraikan struktur silabel yang membentuk Onomatope *Chou'on* yang terdapat dalam Komik Detective Conan karya Aoyama Gosho.
3. Menjelaskan Makna yang ditunjukkan pada Onomatope *Chou'on* yang terdapat dalam Komik Detective Conan karya Aoyama Gosho sesuai klasifikasi Onomatope berdasarkan makna menurut akimoto mihara .

1.5 Manfaat Penelitian Penulisan

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian diharapkan bisa memberikan penjelasan ilmu yang bermanfaat tentang tentang Onomatope, khususnya Onomatope bunyi Panjang atau Onomatope *chouon*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi penulis sendiri dan pembaca untuk menambah wawasan pengetahuan tentang Onomatope *chouon* serta memberikan referensi kepada pelajar bahasa Jepang dalam mengembangkan penelitian yang serupa dengan penelitian ini.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif dapat menggambarkan keadaan suatu objek berdasarkan fakta yang tampak atau apa adanya. Peneliti menganalisis semua teks yang terdapat dalam komik, kemudian peneliti menguraikan data-data yang berupa *onomatope* tersebut.

1.5.1 Pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode simak. Sedangkan teknik yang digunakan adalah teknik sadap, dan catat. Sedangkan teknik dasar yang digunakan adalah teknik sadap. Teknik ini merupakan teknik dasar dalam metode simak karena dalam upaya penulis memperoleh sumber data, dilakukan penyadapan terhadap penggunaan bahasa seseorang baik secara lisan maupun tulisan. Teknik yang akan digunakan selanjutnya adalah teknik catat dikarenakan data diperoleh dari sumber tertulis (Mahsun, 2005: 90-92).

Data diambil dari komik Detective Conan volume 90 – 98. Proses penyediaan data dimulai dengan membaca komik – komik yang menjadi sumber data, lalu mencatat onomatope – onomatope yang berbunyi panjang. Onomatope yang dipilih adalah yang berada diluar balon kata. Data yang telah dikumpulkan lalu diklasifikasikan lagi berdasarkan bentuk dan maknanya. Setelah itu, data diklasifikasikan dalam bentuk dan makna.

1.5.2 Analisis data

Data dianalisis dengan menggunakan teori bentuk dan makna dari Mihar Akimoto. Metode analisis data yang digunakan adalah metode agih. Sudaryanto mengatakan (1993: 15-16), metode agih merupakan metode analisis bahasa yang unsur penentunya ada di dalam dan merupakan bagian dari bahasa yang bersangkutan itu sendiri, dan alat penentu dalam metode agih selalu berupa bagian atau unsur dari bahasa objek penelitian itu sendiri.

Teknik yang digunakan pada analisis data adalah teknik bagi unsur langsung yaitu membagi satuan lingual menjadi beberapa bagian atau unsur – unsur, dan unsur- unsur yang bersangkutan dipandang sebagai bagian yang langsung membentuk satuan lingual yang dimaksud (Sudaryanto, 1993: 31). Selain metode agih, metode analisis deskriptif juga digunakan sebagai metode pendukung. Metode ini berfungsi untuk mendeskripsikan bentuk dan makna onomatope yang berbunyi panjang secara sistematis. Setelah semua onomatope diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan maknanya, dengan metode agih, kata – kata di luar balon kata yang mengandung onomatope dipisahkan, kemudian dianalisis dengan teknik bagi unsur langsung.

1.5.3 Penyajian Data

Tahap yang paling terakhir dilakukan setelah analisis data adalah penyajian hasil analisis data. Metode yang digunakan dalam penyajian hasil data adalah metode informal. Metode penyajian hasil analisis data secara informal adalah hasil analisis data disajikan dengan kata – kata biasa yang mudah dipahami (Mahsun, 2007: 255).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari empat bab, yaitu:

Bab I pendahuluan yang terdiri atas: latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II kerangka teori yang terdiri atas: tinjauan pustaka serta kerangka teori.

Bab III Pembahasan yaitu mengenai analisis bentuk dan makna yang terdapat pada onomatope yang berbunyi panjang pada komik. Selain itu, juga terdapat hasil analisis pembahasan yang berisi hasil analisis yang didapat dari pembahasan sebelumnya.

Bab IV penutup yang terdiri atas: kesimpulan serta saran/masukan.

