

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Tuntutan berkomunikasi antar manusia melahirkan bahasa sebagai sarana untuk penyesuaian diri dalam sebuah golongan. Bahasa dapat disampaikan dengan berbagai cara, seperti menggunakan bentuk simbol, gerak tubuh, maupun bunyi. Penuturan bahasa yang digunakan saat berkomunikasi sudah pasti bermaksud untuk menyampaikan suatu makna yang terkandung di dalamnya. Kridalaksana (1993) dan Depdikbud (1997) mendeskripsikan bahasa sebagai susunan lambang bunyi yang sewenang-wenang, yang dipergunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan memahami diri (p.77). Herniti (2010) menyampaikan bahwasannya terdapat teori pembentukan bahasa, lalu muncul teori lainnya, salah satunya teori tradisional. Teori *Ding-dong (Nativistic Theory)* oleh Max Muller yang menjelaskan bahwa bahasa muncul secara alami, misalnya, bahasa dari alam yang memiliki resonansi bunyi, dimana saat manusia melihat suatu keadaan yang benar apa adanya atau sesuai fakta yang terjadi akan dengan sendirinya resonansi bunyi dari alam itu akan menyebabkan manusia melontarkan suara dalam wujud suatu bahasa. Berdasarkan teori ini bahasa diumpamakan seperti bel yang pada saat dipukul akan menciptakan bunyi, salah satu kajian linguistik yang terkandung di dalamnya, yakni onomatope.

Onomatope atau *onomatopoeia* merupakan kata tiruan dari bunyi yang disebabkan oleh suara hewan dan alam. Menurut Yuliani (2017) onomatope yaitu ungkapan yang dicetuskan sebagai usaha untuk mengemukakan suatu makna secara khusus (p.1). Penggunaan onomatope tidak jauh dari komunikasi berbahasa. Bahasa yang ada di dunia tidak sedikit yang menggunakan onomatope, contohnya Indonesia menggunakan kata “hahaha” untuk tertawa, “byur” untuk tercebur dan “tokek” untuk hewan tokek. Sama

halnya seperti onomatope yang ada di Indonesia, dalam bahasa Jepang onomatope juga banyak dijumpai. Onomatope dari bahasa Jepang banyak ditemukan dalam majalah, manga, anime, cerita dongeng, bahkan hampir seluruh bacaan yang bersifat tertulis.

Onomatope dalam bahasa Jepang memiliki beberapa jenis, diantaranya *giongo* dan *gitaigo*. *Giongo* merupakan kata atau kelompok kata yang meniru suatu bunyi yang diciptakan dari benda mati dan dapat tertangkap oleh pendengaran (telinga). Kata *giongo* bersumber dari setiap kanji *giongo* yang memiliki arti meniru bunyi bahasa. Kindaichi Haruhiko (1978) memisahkan onomatope dalam bahasa Jepang menjadi lima jenis yaitu *giongo*, *giseigo*, *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*. *Giongo* (擬音語) adalah kata yang menyatakan bunyi dari suatu benda dan alam. *Giseigo* (擬声語) adalah kata yang menyatakan suara makhluk hidup. *Gitaigo* (擬態語) adalah kata yang menyatakan keadaan benda mati. *Giyougo* (擬容語) adalah kata yang menyatakan tingkah laku atau aktifitas makhluk hidup. *Gijougo* (擬情語) adalah kata yang menyatakan keadaan atau perasaan manusia. ([https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/column/nihongo\\_1.html](https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/column/nihongo_1.html))

*Giongo* sendiri terbagi kedalam dua kelompok, yaitu *giongo* dan *giseigo* (Asano dalam Yuliani, 2017 p.26). *Giongo* yang merupakan kata untuk menyatakan tiruan dari benda mati dan *giseigo* yang merupakan kata untuk menyatakan tiruan suara makhluk hidup. Onomatope yang terdapat dalam manga, berfungsi untuk membangkitkan keadaan dalam suatu peristiwa, dalam bentuk gambaran suara-suara alam, gerakan, dan suasana perasaan yang dibawakan oleh karakter dalam manga itu sendiri. Tanpa diselipkan kata dari onomatope, emosi yang diciptakan dari cerita manga tersebut akan memberikan kesan hampa. onomatope dalam manga, pada umumnya ditulis menggunakan huruf katakana, yang tulisannya jauh lebih besar, dan terletak di luar balok percakapan dari manga tersebut (Sutrisna, 2017 p.2). Adapun penelitian ini menggunakan manga Jepang yang sangat diminati oleh kaum disegala kalangan umur, yang berjudul *Jujutsu Kaisen*.

*Jujutsu Kaisen* (呪術廻戦) merupakan manga karya Gege Akutami yang bergenre *action, supernatural*. Manga ini diterbitkan oleh *Shonen Jump* sejak 2018 sampai saat ini. Berdasarkan contoh manga *Jujutsu Kaisen*, peneliti kemudian tertarik untuk meneliti onomatope sebagai suatu kajian linguistik kebahasaan dengan meninjau makna dari kandungan makna onomatope *giongo* dan *giseigo* yang terdapat dalam manga *Jujutsu Kaisen*. Selain itu, onomatope *giongo* dan *giseigo* dapat ditinjau dari segi manfaat dan fungsi yang terkandung dalam makna dari onomatope *giongo* dan *giseigo* yang terdapat dalam manga *Jujutsu Kaisen*. Pemilihan manga ini dipilih berdasarkan rating pembaca manga *action* yang cukup tinggi, juga pemilihan pada manga ini juga diukur dari *Jujutsu Kaisen* yang menjadi salah satu manga *best-selling*.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan, kurangnya pengetahuan bentuk bunyi dari pergerakan makhluk hidup atau benda mati dalam bahasa Jepang berupa onomatope serta untuk mengetahui makna leksikal dan kontekstual dari onomatope *giongo* dan *giseigo* dalam manga *Jujutsu Kaisen* volume empat. Dampak positif yang diperoleh dari penelitian ini, khususnya untuk pemelajar bahasa Jepang adalah memperkaya kata sehingga pemelajar bisa berkomunikasi lebih natural dan ekspresif. Penelitian ini juga didasari dari pengembangan penelitian terdahulu. Pemilihan objek manga *Jujutsu Kaisen* ini berdasarkan banyaknya data onomatope yang kerap muncul dalam setiap *chapter*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa saja bentuk onomatope *giongo* dan *giseigo* yang ditemukan dalam manga *Jujutsu Kaisen*?
2. Bagaimana makna leksikal dan makna kontekstual pada onomatope *giongo* dan *giseigo* yang terdapat dalam manga *Jujutsu Kaisen*?

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan, maka perlu adanya batasan ruang lingkup dalam pembahasan guna mencegah meluasnya pembahasan yang ada dan lebih terarah serta memberikan ruang lingkup yang jelas. Fokus onomatope yang diteliti dalam penelitian ini adalah *giongo* dan *giseigo* yang terdapat dalam manga *Jujutsu Kaisen*. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah manga *Jujutsu Kaisen* yang dibatasi pada volume empat. Pada penelitian ini hanya akan dijelaskan makna leksikal beserta makna kontekstual dari *giongo* dan *giseigo* yang terdapat dalam manga *Jujutsu Kaisen* volume empat yang berada di luar balok percakapan, bukan onomatope yang dipakai dalam percakapan.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan bentuk onomatope *giongo* dan *giseigo* yang terdapat dalam manga *Jujutsu Kaisen*.
2. Mendeskripsikan makna leksikal, dan makna kontekstual onomatope *giongo* dan *giseigo* yang terdapat dalam manga *Jujutsu Kaisen*.

### **E. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Menambah wawasan kebahasaan terkait onomatope *giongo* dan *giseigo* pada manga *Jujutsu Kaisen*.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Pemelajar bahasa Jepang**

Diharapkan para siswa yang sedang belajar bahasa Jepang dapat memahami makna dan dapat mengaplikasikan onomatope *giongo* dan *giseigo* pada manga *Jujutsu Kaisen*.

##### **b. Pengajar**

Untuk pengajar diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi sebagai tambahan wawasan untuk pembelajaran.

c. Peneliti selanjutnya

Dapat mengkaji lebih lanjut penelitian pada tema yang sama sebagai referensi dalam penelitian yang akan datang.

## **F. Sistematika Penulisan**

Bab I Pendahuluan, sebagai pembuka dari skripsi bab akan menguraikan mengenai latar belakang permasalahan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat dari penelitian.

Bab II Kajian Pustaka, pada bab ini akan diisi dengan kajian penelitian yang digunakan berupa semantik, definisi operasional dan kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini akan berorientasi pada metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV Analisis Data, bab ini mengarah pada pembahasan dan penjabaran hasil dari penelitian yang dilakukan berupa makna leksikal dan kontekstual dari onomatope *giongo* dan *giseigo* pada manga *Jujutsu Kaisen* volume empat.

Bab V Penutup, bab terakhir ini akan berisi mengenai simpulan dan saran sesuai dengan isi dan hasil dari penelitian.