

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa pada hakekatnya adalah sebuah alat pengungkapan ekspresi, hal ini sesuai dengan pendapat Kaelan dalam (Putri, 2017). Bahasa sudah menjadi suatu ekspresi manusia dalam mengungkapkan pendapat dan isi hatinya ke dalam sebuah komunikasi yang disampaikan melalui suatu bahasa tertentu. Bahasa ini juga menjadi suatu identitas dalam masyarakat dan menciptakan kesatuan kelompok yang menggunakan bahasa yang sama. Dardjowidjojo (2003:16) dalam (Khazainurifintha et al., 2018) bahasa adalah suatu sistem simbol lisan yang arbitrer yang dipakai oleh anggota suatu masyarakat bahasa untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar sesamanya, berlandaskan pada budaya yang mereka miliki bersama. Suatu kelompok masyarakat mempunyai sejarah panjang dalam menciptakan suatu budaya dan akhirnya menjadi kebiasaan dalam kehidupan, begitu juga dalam berkomunikasi dalam berbahasa, kelompok masyarakat kecil maupun masyarakat besar seperti sebuah negara mempunyai kesamaan dalam hal berbahasa yang menciptakan suatu identitas bagi negara tersebut.

Bahasa sendiri bukan hanya dilihat pada bahasa lisan, namun juga bahasa tulisan yang banyak digunakan pada novel, buku dan komik. Pada zaman modern ini Jepang yang mempunyai ciri khas tersendiri dalam menggunakan bahasa tulisan, salah satunya adalah onomatope yang digunakan untuk membahasakan suatu suara atau bunyi agar pembaca mendapatkan sensasi dan merasakan situasi yang ada dalam bacaan.

Onomatope adalah kata yang mengganti atau mengubah suara-suara yang berasal dari alam menjadi suatu rangkaian kata yang dapat ditiru oleh manusia Assaneo, 2011 dalam Purwani et al. 2020. Onomatope memiliki ciri khas yaitu dipakai untuk mengungkapkan bunyi suatu benda atau keadaan tertentu, dan bunyi keadaan sekitar. Onomatope sering digunakan oleh orang Jepang dengan cara yang beragam dan unik, sehingga onomatope menjadi salah gaya bahasa yang ada pada komunikasi berbahasa Jepang. Penerapan onomatope sering dijumpai pada masyarakat Jepang, onomatope sendiri sering digunakan untuk menjadi lambang bahasa suatu bunyi. Masyarakat Jepang yang sering memakai onomatope dalam berkomunikasi ini menjadikan gaya bahasa di Jepang menjadi lebih beragam. Pemakaian onomatope sering kita jumpai pada komik atau novel Jepang, salah satunya adalah dalam komik *Detective Conan*.



Gambar 1.1 Onomaptope Detevtive Conan

Gambar di atas adalah salah satu onomatope yang dituliskan dengan “ゴオオオオオ” agar pembaca dapat mengerti bahwa kereta tersebut sedang mengeluarkan klakson. Onomatope digunakan agar pembaca dapat berimajinasi tentang kejadian

ataupun situasi yang ada di cerita. Onomatope juga digunakan di dalam teks bacaan untuk menggambarkan percakapan dan komunikasi yang ada di Jepang.

Kata-kata yang disebut onomatope (kata yang berasal dari tiruan bunyi) lambangnya memberi saran atau petunjuk bagi konsep yang dilambangkannya. Kindaichi dan Asano dalam Purwani et al., 2020 Onomatope bahasa Jepang dibagi menjadi 5 klasifikasi, yaitu *gion'go* (擬音語), *giseigo* (擬声語), *gitaigo* (擬態語), *giyougo* (擬容語), dan *gijougo* (擬情語). *Gion'go* (擬音語) menggambarkan tiruan bunyi yang berasal dari alam atau benda mati, *giseigo* (擬声語) menggambarkan tiruan bunyi yang berasal dari makhluk hidup, *gitaigo* (擬態語) menggambarkan keadaan dari benda mati atau situasi tertentu, *giyougo* (擬容語) menggambarkan suatu keadaan dari makhluk hidup, dan *gijougo* (擬情語) menggambarkan suasana hati manusia. Onomatope didalam bacaan dapat menggambarkan suatu bunyi dan suara sehingga karakter, situasi dan benda yang ada pada bacaan dapat lebih hidup sehingga mempengaruhi pembaca untuk dapat lebih merasakan alur cerita yang disajikan.

Onomatope mempunyai banyak makna dan bentuk, salah satunya adalah bentuk pepadatan suara yang bermakna pergerakan yang muncul dengan cepat dan sangat tiba-tiba. Contoh onomatope bentuk padat bisa dilihat dari data di bawah:

- Suara orang yang berlari dengan tiba-tiba.

「ダッ」

[datsu]

(Gion-go gitaigo. Tsukaikata jiten. Dai 2-ban)

Onomatope di atas adalah onomatope yang bermakna seseorang yang berlari dengan cepat dan tiba-tiba. Onomatope yang ada pada data (1) ini mengalami pemadatan suara yang memiliki ciri yaitu berakhiran *tsu* kecil 「ッ」.

Bentuk lain yang dapat kita temukan adalah onomatope yang mengalami perpanjangan bunyi yang bermakna suara tersebut didengar lama atau aktivitas dan maupun keadaan tersebut berlangsung terus menerus. Contoh:

- Suara klakson kereta api

「ゴオオオオ」

[Gooooo]

(Gion-go gitaigo. Tsukaikata jiten. Dai 2-ban)

Onomatope di atas mempunyai arti suara dari klakson kereta api yang sedang melaju, sehingga suara tersebut dapat didengar lama. Bentuk onomatope lainnya masih dapat kita temukan di dalam bahasa tulisan lainnya dengan bentuk dan makna yang lebih beragam.

Peneliti melakukan survey pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, didapatkan 41 responden yang merupakan 25 responden angkatan 2018, 10 responden angkatan 2019 dan 6 responden merupakan angkatan 2020.

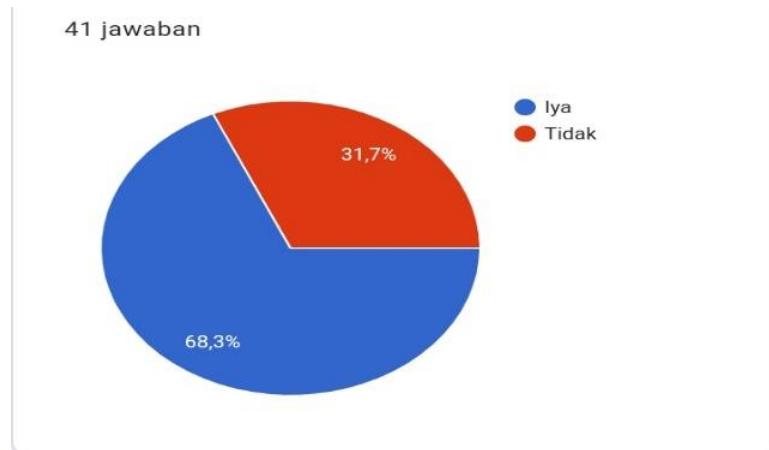


Diagram 1.1 Pernah Melihat Onomatope Pada Komik

Dari 41 orang responden, peneliti mendapatkan data bahwa 68,3% mahasiswa sudah pernah melihat onomatope dalam komik.

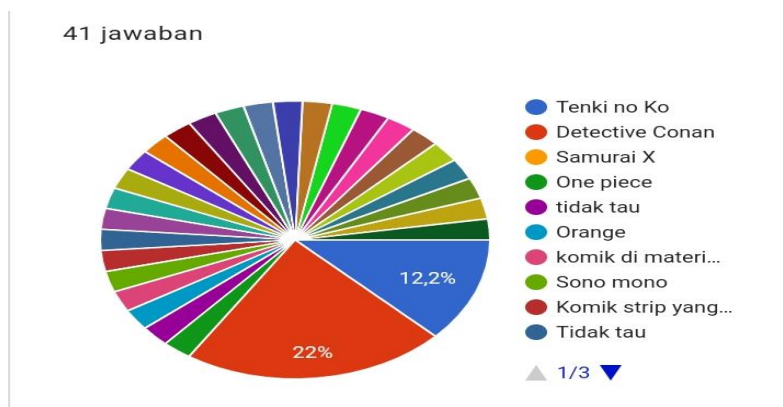


Diagram 1.2 Onomatope yang pernah dilihat pada komik.

Peneliti juga mendapatkan data bahwa dari 41 responden 22% dari mahasiswa tersebut melihat onomatope dalam komik *Detective Conan* sehingga peneliti tertarik untuk meneliti onomatope dalam komik *Detective Conan*.

Eisner dalam Dewi et al., 2018 menyatakan bahwa komik adalah susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu mendramatisasi suatu ide. Gambar-gambar dalam komik berfungsi sebagai media dalam

medeskripsikan cerita sehingga pembaca tidak hanya membayangkan mengenai karakter para tokoh dan lokasi yang menjadi alur cerita, tetapi pembaca dapat melihat bentuk fisik dan ekspresi para tokoh dalam komik. *Detective Conan* adalah komik karya Aoyama Gosho yang sudah sangat populer dikalangan pembelajar bahasa Jepang, komik ini menceritakan tentang kehidupan detektif dalam memecahkan berbagai kasus, sehingga onomatope diperlukan untuk membawa pembaca kedalam situasi yang dihadirkan di dalam komik.

Pembahasan tentang jenis dan makna onomatope memang sudah banyak dilakukan oleh peneliti di Jepang maupun di Indonesia, namun peneliti melihat bahwa penelitian yang mengangkat tentang bentuk dan makna masih jarang ditemukan sehingga peneliti merasa perlu mengangkat tema bentuk dan makna. Peneliti juga melihat saran dari peneliti sebelumnya yaitu skripsi Ardiani Putri Utami 2018 dengan judul *Analisis Bentuk dan Makna Onomatope Yang Berbunyi Panjang Pada Komik* yang menyarankan untuk menindaklanjuti dan mengembangkan temuannya agar melakukan penelitian yang berkesinambungan, salah satunya adalah dengan tema klasifikasi bentuk dan makna onomatope yang lebih berkembang dan detail. Peneliti juga melihat saran dari peneliti terdahulu yaitu skripsi Maysharah Al Hafizah 2021 dengan judul *Analisis Bentuk dan Makna Onomatope Chou'on Dalam Komik Detective Conan Karya Aoyama Gosho* yang memberikan saran untuk meneliti bukan hanya dari makna dan bentuknya, namun juga bisa mencakup segi struktur silabelnya.

Dengan melihat hasil survey yang dilakukan dan setelah melihat perlunya mengangkat tema bentuk dan makna onomatope yang masih jarang dilakukan juga didorong oleh pendapat dan saran dari penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk mengangkat skripsi yang berjudul “BENTUK DAN MAKNA ONOMATOPE

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bentuk onomatope apa saja yang dapat ditemukan pada komik *Detective Conan*?
2. Apa saja jenis dan makna onomatope yang ditemukan pada komik *Detective Conan*?

C. Batasan Masalah

Merujuk pada rumusan masalah yang sudah dituliskan, maka untuk mencegah permasalahan ini mencakup ke lingkup yang lebih luas dan agar peneliti lebih jelas dalam melakukan penelitian, maka penelitian ini akan dibatasi pada kajian semantik dan morfologi yang mencakup silabel pembentuk.

Dalam penelitian, data yang dianalisis diambil dari komik *Detective Conan* atau dengan judul asli (*meitantei Conan*), peneliti akan menganalisis bentuk, jenis dan makna onomatope yang ditemukan. Onomatope yang akan dijadikan data adalah onomatope yang ada di luar dan di dalam balon percakapan. Peneliti akan mengambil onomatope pada *chapter* 1027 – 1042.

D. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk onomatope yang ditemukan pada pada komik *Detective Conan*.
2. Untuk mengetahui jenis dan makna onomatope yang ditemukan pada komik *Detective Conan*

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak lain yang membutuhkan, baik secara teoritis ataupun praktis, berikut adalah manfaat penelitian ini.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian diharapkan akan menambah pengetahuan dan wawasan tentang bentuk, jenis dan makna onomatope, serta diharapkan menjadi acuan bagi pembelajar bahasa Jepang untuk mengembangkan ilmu pengetahuan secara teoritis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana dan wadah penulis dalam menuangkan pengetahuan tentang bentuk, jenis dan makna onomatope pada komik *Detective Conan*.

b. Bagi Pengajar

Penelitian ini diharapkan dapat diaplikasikan dan diterapkan dalam pengajaran onomatope, terlebih untuk menjelaskan tentang bentuk, jenis dan makna onomatope, terkhusus tentang onomatope pada komik *Detective Conan*.

c. Bagi Pembelajar

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan dapat diterapkan dan diaplikasikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan wawasan tentang bentuk, jenis dan makna onomatope, sehingga bekal untuk menjadi penerjemah, pendidik dan peneliti ataupun dapat menjadi ilmu yang dapat diterapkan ketika membaca dan memaknai onomatope komik berbahasa Jepang dengan tepat.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, pada bab ini menggambarkan skripsi ini secara umum mulai dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka, pada bab ini berisikan tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan dan teori-teori yang akan menjadi dasar penelitian guna memperkuat proses analisis dan pembahasan.

BAB III Metode Penelitian dan Analisis Data, pada bab ini dijelaskan informasi mengenai metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV Analisis Data, pada bab ini akan memuat sajian hasil dari analisis dan pengolahan data yang didapatkan dari proses pengumpulan data.

BAB V Penutup, pada bab ini berisikan tentang kesimpulan peneliti dari hasil penelitian yang dilakukan dan berisikan saran atau rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.