

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Onomatope* merupakan suatu penamaan benda atau perbuatan dengan peniruan bunyi yang diasosiasikan dengan benda atau perbuatan itu; misal berkokok, suara dengung, deru, aum, cicit, dan sebagainya (Kridalaksana, 1993: 135). Pengertian *onomatope* sendiri menurut Chaer (1995: 45) adalah kata peniru bunyi, yaitu kata yang dibentuk berdasarkan tiruan bunyi yang sebenarnya tidak persis sama, namun hanya mirip saja. Alasan pertama adalah, karena benda yang mengeluarkan bunyi tidak mempunyai alat fisiologis seperti manusia, dan kedua, karena sistem fonologi setiap bahasa tidaklah sama.

Dalam bahasa Jepang, *onomatope* sendiri dibagi menjadi 2 jenis, yaitu *Gitaigo* dan *Giongo*. Koizumi (1993: 108, dalam Nursyafaq 2012: 9), menjelaskan pengertian *gitaigo* sebagai berikut:

擬態語は状態や様子をそれらしく表す語。

*Gitaigo wa joutai ya yousu wo sore rashiku arawasu go.*

*Gitaigo* adalah kata yang mengungkap situasi atau kondisi dari suatu benda atau makhluk hidup.

Sedangkan pengertian *giongo* adalah:

擬音語は物の音や動き物の声似せた音声を表す語。

*Giongo wa mono no oto ya ugokimono no koe niseta onsei wo arawasu go.*

*Giongo* adalah kata yang mengungkap tiruan bunyi benda mati atau suara hewan dan makhluk hidup.

Dalam bukunya yang berjudul “*Giseigo no Kenkyuu*” (1992: 15-16), Otsubo, memberikan penjelasan mengenai arti kata *giseigo* yang mengacu pada makna *onomatope* bahasa Jepang.

擬音語と擬態語とを厳密に区別することは困難である。私は、合わせて「擬声語」といい、区別する必要のある場合限り、「擬音語」「擬態語」と呼ぶことにする。

*Giongo to gitaigo to wo genmitsu ni kubetsu suru koto wa konnan de aru. Watashi wa, awasete “giseigo” to ii, kubetsu suru hitsuyou no suru baai ni kagiri, “giongo” “gitaigo” to yobu koto ni suru.*

Sulit untuk membedakan secara tepat apa yang dimaksud *giongo* dan *gitaigo*. Akhirnya saya memberikan istilah *giseigo*, dan bilamana keadaan perlu untuk membedakannya, maka saya menyebut *giongo* dan *gitaigo*.

Jadi dalam penelitian ini kata *onomatope* bisa digantikan penyebutannya dengan kata *giseigo*, melihat unsur pembentuknya yang sama yaitu *giongo* dan *gitaigo*.

Dari semua komik yang ada dan setelah menghitung jumlah kata *giseigo* (*onomatope*) yang terdapat didalamnya, penulis memilih untuk menggunakan volume terakhir dalam komik *YU-GI-OH!* yaitu volume 38. Karena dalam volume terakhir ini terdapat lebih banyak jumlah *chapter* serta kata yang mencerminkan tiruan bunyi, sehingga *onomatope* yang muncul pada volume ini lebih banyak daripada volume-volume sebelumnya. Lalu data yang diperoleh dari volume ini sudah dapat mewakili secara keseluruhan, karena data yang diperoleh sudah termasuk dalam kategori penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

Kemudian alasan pemilihan data tersebut sebagai tema skripsi ini karena penulis melihat suatu keunikan dalam komik tersebut, yaitu penggunaan kata-kata *giseigo* (*onomatope*) yang digunakan oleh pengarang menggunakan pemilihan kata yang membuat suatu ciri khas dalam komik itu sendiri.

Sebagai contoh, pengarang menggunakan *onomatope* yang jarang sekali di temukan dalam komik-komik pada umumnya seperti kata  $\text{ズズズ/zuzuzu}$ 、 $\text{ゴゴゴ/gogogo}$  dan  $\text{ドドド/dododo}$ . Kata ini ada dan memiliki arti, selain itu juga memiliki peran sebagai SFX (*sound effects*) pada latar belakang sebuah komik, namun penggunaan kata ini jarang sekali digunakan. Sehingga kata-kata tersebut menjadi suatu ciri khas komik ini dan penulis menjadi tertarik untuk menelitinya.

Maka dari itu, hal ini merupakan salah satu ke-istimewaan dari bahasa Jepang, karena mampu mengekspresikan berbagai macam bunyi ke dalam bentuk kata. Lalu untuk melukiskan bunyi-bunyi besar dan (atau) keras, penggunaan konsonan yang dipilih yaitu /g/ dan /d/, atau dipilih vokal /a/ dan /u/. Sehingga penulis menganggap pembahasan mengenai hal seperti ini sangat pantas dan layak menjadi data analisis dalam penelitian ini.

Lebih lanjut Tamori (1993: 17) menjelaskan bahwa penggunaan *onomatope* terbagi menjadi 4 kata, antara lain;

1. *Fukushi* atau adverbial (kata keterangan), contohnya:

そして背中からピューピュー血が吹き出している。

*Soshite senaka kara pyuu pyuu chi ga fukidashiteru.*

Lalu darah dengan deras mengalir dari punggung.

(Tamori, 1993: 22)

2. *Doushi* atau verba (kata kerja), contohnya:

目がクリッとした、可愛い男の子だった。

*Me ga kurittoshita kawai otoko no ko datta.*

Matanya terbelalak ketika ada anak laki-laki yang manis.

(Tamori, 1993: 46)

3. *Meishi* atau nomina (kata benda), contohnya:

子供達は光化学のために目のちかちかを訴えた。  
*Kodomotachi wa koukagaku no tameni me no chikachika wo uttaeta*

Mata anak-anak berbinar-binar karena melihat pertunjukan fotokimia.  
 (Tamori, 1993: 3)

4. *Keiyoshi* atau adjektiva (kata sifat), contohnya:

彼はけばけばしい言葉を言っています。  
*Kare wa kebakebashii kotoba wo itte imasu.*  
 Dia mengucapkan kata-kata yang sombong.

(Tamori, 1993: 69)

Tamori (1993: 90) menambahkan bahwa penggunaan *onomatope* dalam komik lebih banyak menggambarkan gerakan yang berhubungan dengan bunyi atau suara, dan mendeskripsikan suatu situasi pada gambar komik, serta tidak berfungsi sebagai *doushi* (verba) dalam suatu kalimat.

Dari keempat kelas kata tersebut, penelitian ini akan mengkaji tentang pembentukan kata *giseigo* (*onomatope*) yang berjenis *giongo* berkelas kata *meishi* (nomina). Lalu karena jumlah *onomatope* dalam bahasa Jepang yang sangat banyak dan luas maknanya, maka penulis memfokuskan bidang analisisnya hanya pada *giseigo* (*onomatope*) jenis *giongo* yang sering muncul dan digunakan dalam komik *YU-GI-OH!* Vol. 38 karya Kazuki Takahashi.

Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin menyelidiki lebih lanjut mengenai keterkaitan antara bentuk dan bunyi bahasa dengan makna yang terkandung di dalamnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, perumusan masalah yang bisa diangkat pada penelitian ini, ialah:

1. Makna apa yang terkandung pada *giseigo* bahasa Jepang yang terdapat pada komik *YU-GI-OH!* Vol.38 karya Kazuki Takahashi?
2. Bagaimana keterkaitan antara bentuk dan bunyi bahasa sebagai unsur pembentuk *onomatope* dengan makna yang dikandung *giseigo* itu sendiri?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui makna yang terkandung pada *giseigo* bahasa Jepang yang terdapat pada komik *YU-GI-OH!* Vol.38 karya Kazuki Takahashi.
2. Untuk mengetahui keterkaitan antara bentuk dan bunyi bahasa sebagai unsur pembentuk *onomatope* dengan makna yang dikandung *giseigo* itu sendiri.

## 1.3 Manfaat Penelitian

Untuk memberikan pengertian yang lebih mendetail mengenai keterkaitan antara bentuk dan bunyi *onomatope* dengan maknanya, bagi pembelajar bahasa Jepang, khususnya bagi para calon penerjemah 翻訳者 (*Honyakusha*) supaya tidak terjadi kesalahan penerjemahan karena kurangnya pemahaman.

#### 1.4 Daftar Istilah Kunci

1. **Fonetik** : Fonetik adalah ilmu yang mempelajari dan memberi kejelasan tentang bunyi-bunyi bahasa secara objektif.

2. **Giongo** : Kata yang mengungkapkan tiruan bunyi benda mati atau suara hewan dan makhluk hidup.

3. **Giseigo** : Kata lain dari *Onomatope*, karena unsur pembentuknya yang sama yaitu *giongo* dan *gitaigo* dan mencakup keduanya.

4. **Onomatope** : Kata peniru bunyi yang dibentuk berdasarkan tiruan bunyi, yang sebenarnya tidak persis sama, hanya mirip saja.

