

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa Jepang adalah bahasa yang unik, apabila kita melihat para penuturnya, tidak ada masyarakat negara lain yang memakai bahasa Jepang sebagai bahasa nasionalnya. Salah satunya jika kita cermati secara saksama maka akan jelas juga bahwa kosakata bahasa Jepang kaya dengan kata-kata yang berhubungan dengan berbagai gejala alam termasuk tumbuh-tumbuhan, binatang, dan sebagainya. Kekayaan kosakata bahasa Jepang juga terlihat pada keberadaan *mimesis* dan *onomatope*.

Beberapa ahli bahasa berpendapat bahwa *onomatope* adalah kata-kata yang pertama kali manusia ucapkan ketika terbentuknya bahasa itu sendiri. *Onomatope* juga ditemukan pada setiap bahasa di dunia, yang tentunya terdapat *onomatope* yang berbeda untuk mengekspresikan konsep yang dilambangkannya. Dalam bahasa Jepang *onomatope* dikenal sebagai *giongo*, sementara *mimesis* dikenal sebagai *gitaigo*.

Amanuma (dalam Sumirat, 2010, hlm. 20) menyatakan pendapatnya bahwa *giongo* adalah ungkapan yang dikeluarkan dalam menggambarkan bunyi benda meliputi suara tertawa, suara menangis dan lain-lain. Lebih jelasnya, *giongo* adalah gambaran atau tiruan bunyi yang sangat mirip dalam bunyi bahasa dari bunyi yang berasal dari alam, bunyi yang berasal dari manusia atau bunyi tertawa, menangis, menggonggong, bunyi-bunyi lainnya secara fisiologis dan bunyi yang terjadi karena gerakan yang berasal dari manusia, termasuk juga binatang.

Kemudian Matsumura (dalam Hinata dan Hibiya, 1995, hlm. 2) menyatakan bahwa *gitaigo* adalah kata yang mengungkapkan keadaan, kondisi benda dan sebagainya yang terasa secara inderawi.

Penggunaan *mimesis* dan *onomatope* sangat biasa dalam bahasa Jepang. Beberapa studi berusaha untuk menjelaskan fenomena ini dengan menunjukkan bahwa bahasa Jepang tidak memiliki berbagai macam kata kerja yang luas, oleh karena itu penting menggunakan *mimesis* dan *onomatope*, Jordan (dalam Inose, 2001, hlm. 101).

*Mimesis* dan *onomatope* merupakan salah satu aspek bahasa Jepang yang menarik bagi para pembelajar bahasa Jepang di Indonesia. Namun karena jumlahnya yang begitu banyak sementara padanannya dalam bahasa Indonesia sangat terbatas, kadang-kadang *mimesis* dan *onomatope* ini menjadi salah satu kendala pada saat belajar bahasa Jepang (Sudjianto & Dahidi, A., 2007, hlm. 115). Bahkan beberapa penerjemah berpendapat bahwa *mimesis* dan *onomatope* adalah bagian tersulit dalam bahasa Jepang (Inose, 2001, hlm. 97).

Selain pada kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang sebagaimana dalam koran, novel dan drama, *mimesis* dan *onomatope* juga akan sering kita temui pada *manga* (komik Jepang), hal ini dikarenakan komik adalah sebuah kisah yang diceritakan melalui rangkaian gambar dimana percakapan dan suara umumnya ditulis dalam balon-balon (Carvais, 1994, hlm. 5), yang memungkinkan terdapat banyak adegan di dalamnya yang sulit untuk diekspresikan ke dalam kata-kata sehingga memerlukan kata tiruan yaitu *mimesis* dan *onomatope*.

Pada dasarnya kata berulang (*mimesis* dan *onomatope*) sangat menarik dan menyenangkan untuk dipelajari, apalagi bila dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik serta efek suara yang sangat hidup untuk mempermudah mengingatnya (Thian Shiang T., 2009, hlm i). Kemenarikan *mimesis* dan *onomatope* inilah yang membuat penulis bermaksud untuk melakukan penelitian kebahasaan mengenai *mimesis* dan *onomatope* pada *manga* atau komik Jepang, dengan harapan hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi untuk meningkatkan pemahaman pembelajar bahasa Jepang terhadap *mimesis* dan *onomatope*.

Komik Pokemon volume 9-12 dipilih sebagai objek penelitian karena komik ini merupakan film komik, atau komik yang difilmkan, sehingga menggunakan banyak *mimesis* dan *onomatope* dalam setiap adegannya. Hal ini akan memudahkan penulis untuk mencari perbedaan diantaranya dan juga dapat mengklasifikasikan serta memahami ciri-ciri *mimesis* dan *onomatope* yang terdapat dalam komik tersebut sehingga dapat mengambil kesimpulan.

Penelitian ini melanjutkan penelitian sebelumnya mengenai *mimesis* dan *onomatope* pada komik Jepang yang dijadikan skripsi, yaitu '*Kajian Makna Penggunaan Giongo Gitaigo Pada Manga "R2" Volume 1 Dan 2*' oleh Binar Topang Suprayogi (2011), yang hanya membahas makna penggunaan *mimesis* dan *onomatope* yang terdapat pada Manga R2 dan tidak mengklasifikasikannya. Penulis merasa penelitian tentang *mimesis* dan *onomatope* pada komik Jepang masih harus diperdalam lagi.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis bermaksud menulis skripsi dengan judul "*Analisis Mimesis dan Onomatope Dalam Komik "Pokemon" Volume 9-12*"

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Adapun masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apa makna *mimesis* dan *onomatope* yang ditemukan pada komik Pokemon volume 9-12 secara umum?
2. Apa makna *mimesis* dan *onomatope* yang ditemukan pada komik Pokemon volume 9-12 berdasarkan konteks kalimat dan ekspresinya?
3. Bagaimana klasifikasi *mimesis* dan *onomatope* yang ditemukan pada komik Pokemon volume 9-12 menurut jenisnya berdasarkan ciri-cirinya?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Eil Estriani, 2014

*Analisis Mimesis Dan Onomatope*

*Dalam Komik "Pokemon" Volume 9-12*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, tujuan yang ingin dicapai oleh penulis melalui penelitian ini adalah mendeskripsikan.

1. Makna *mimesis* dan *onomatope* yang ditemukan pada komik Pokemon volume 9-12 secara umum.
2. Makna *mimesis* dan *onomatope* yang ditemukan pada komik Pokemon volume 9-12 berdasarkan konteks kalimat dan ekspresinya.
3. Klasifikasi *mimesis* dan *onomatope* yang ditemukan pada komik Pokemon volume 9-12 menurut jenisnya berdasarkan ciri-cirinya.

### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

Apabila tujuan penelitian yang dikemukakan diatas dapat tercapai, penulis berharap penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut.

#### **a. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini bisa dijadikan salah satu referensi bagi penelitian kebahasaan selanjutnya.

#### **b. Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat.

- Bagi penulis: Melalui penelitian ini, penulis dapat memperluas wawasannya mengenai *mimesis* dan *onomatope*.
- Bagi pembaca: Bila ketertarikan para penggemar komik Jepang dapat dinaikkan dengan penelitian ini, maka diharapkan ketertarikan untuk mempelajari bahasa dan budaya Jepang pun ikut meningkat.
- Bagi peneliti selanjutnya: Dapat memperbaiki kekurangan dalam penelitian ini dan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

## **1.4 Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1.4.1 Metode Penelitian**

Eil Estriani, 2014

*Analisis Mimesis Dan Onomatope*

*Dalam Komik "Pokemon" Volume 9-12*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah metode penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian, sehingga metode ini berkehendak mengadakan akumulasi data dasar belaka (Nazir, 2011, hlm. 55).

#### **1.4.2 Teknik Pengumpulan Data**

Terdapat tiga tahapan pengumpulan dan analisis data dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

##### **a. Tahap Pengumpulan Data**

Mengumpulkan kata-kata dan kalimat-kalimat yang mengandung *mimesis* dan *onomatope* yang terdapat pada komik Pokemon volume 9-12, episode Orange Islands, karya Satoshi Tajiri tahun 1999, penerbit Nintendo Creatures Tokyo.

##### **b. Tahap Analisis Data**

Menganalisis setiap *mimesis* dan *onomatope* yang ditemukan pada komik Pokemon volume 9-12, mencari maknanya dalam kamus-kamus dan buku-buku yang relevan, lalu mendeskripsikan makna *mimesis* dan *onomatope* berdasarkan konteks kalimat dan ekspresi gambar pada komik, kemudian mengklasifikasikannya.

##### **c. Tahap Penyusunan Kesimpulan**

Menarik kesimpulan dari hasil analisis data yang mengacu pada rumusan masalah.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dan pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- BAB I : Pada bab ini penulis mendeskripsikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan teknik pengumpulan data, serta sistematika penulisan.
- BAB II : Pada bab ini penulis mendeskripsikan kajian pustaka dan kerangka pemikiran.
- BAB III : Pada bab ini penulis mendeskripsikan metode penelitian, definisi operasional, objek penelitian, instrumen penelitian dan teknik pengumpulan dan analisis data.
- BAB IV : Pada bab ini penulis akan memaparkan data yang diperoleh secara deskriptif.
- BAB V : Bab ini berisikan kesimpulan dan saran.