

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Alat yang digunakan manusia sehari-hari untuk berkomunikasi dan berinteraksi disebut bahasa. Dengan bahasa orang-orang dapat mampu menyampaikan pesan, ide, gagasan, ataupun perasaan kepada lawan bicarannya baik secara lisan maupun tulisan dengan tepat dan jelas. Seperti yang dikemukakan oleh Sutedi (2011, hlm. 2), bahwa salah satu fungsi bahasa adalah sebagai media atau sarana untuk menyampaikan ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada orang lain.

Bahasa di dunia ini ada berbagai macam, bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Jepang dan lain-lain. Perbedaan bahasa ini tidak hanya dari segi kosakatanya saja, banyak aspek yang membuat bahasa satu dengan yang lain berbeda, ada perbedaan pada tata bahasa, pelafalan dan lain-lain.

Mempelajari bahasa asing terutama bahasa Jepang adalah tantangan tersendiri bagi orang-orang, karena bahasa Jepang menurut *America Foreign Service Institute* (FSI) adalah bahasa tersulit ke-5 dari bahasa tersulit di dunia lainnya. Alasan bahasa Jepang dapat menjadi salah satu bahasa tersulit di dunia, seperti dilansir dalam artikel milik *United Nations Educational Scientific and Cultural Organization* dalam Sari (2014) menyebutkan :

“salah satu alasan utama yang membuat bahasa Jepang sulit adalah kode yang dituliskan berbeda dari kode yang diucapkan. Selain itu, Jepang memiliki sistem tata bahasa yang luas untuk mengekspresikan kesopanan formalitas”.

Walaupun begitu banyak sekali penelitian yang berhubungan dengan bahasa Jepang di Indonesia walaupun termasuk bahasa tersulit di dunia. Hal tersebut bisa dilihat dari banyaknya jurusan bahasa Jepang di universitas di Indonesia, hal ini juga didukung dengan pembelajar bahasa Jepang yang makin meningkat di Indonesia.

Menurut situs jlmc-indonesia.com disebutkan hasil survei yang dilakukan oleh *Japan Foundation* (JF), dalam kurun waktu Juli 2012 – Maret 2013 pembelajar bahasa Jepang di Indonesia naik dari peringkat ke-3 menjadi peringkat ke-2 untuk pembelajar bahasa Jepang terbanyak di dunia.

Di dalam bahasa Jepang banyak sekali makna dan istilah yang berbeda dengan bahasa Indonesia yang bisa diteliti melalui ilmu linguistik. Dalam ilmu linguistik bahasa Jepang terdapat beberapa kelas kata yaitu *doushi* (kata kerja), *meishi* (nomina), *i-keiyoushi* (adjektiva-i), *na-keiyoushi* (adjektiva-na), *rentaishi* (prenomina), *fukushi* (adverbia), *kandoushi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodoushi* (verba bantu), dan *joshi* (partikel). Dari beberapa kelas kata di atas, terdapat *fukushi* yang terdiri dari beberapa jenis, salah satunya *giongo* dan *gitaigo*.

“*Giongo* biasa disebut juga *giseigo*, *shaongo*, *onomatope* dan sebagainya yaitu kata-kata yang dinyatakan dengan bunyi bahasa seperti suara tertawa orang, suara tangisan, suara burung, binatang buas, serangga dan sebagainya.” (Sudjianto dan Dahidi, 2009, hlm. 115). Jadi *giongo* datang dari suara-suara makhluk hidup atau benda mati. Jika *giongo* adalah suara yang dihasilkan dari makhluk hidup atau benda mati, *gitaigo* digunakan untuk menunjukkan suasana, situasi, atau gerakan tertentu.

Giongo dan *gitaigo* penggunaannya sangat signifikan dalam suatu bacaan, karena membantu dalam penggambaran situasi, kondisi atau suasana yang ada dalam bacaan tersebut. Dengan bantuan *giongo* dan *gitaigo*, pembaca dapat lebih mengimajinasikan lebih baik lagi keadaan atau suasana yang terjadi. *Giongo* dan *gitaigo* banyak digunakan dalam beberapa karya dan budaya Jepang seperti komik, novel, film, majalah dan lain-lain.

Salah satu budaya Jepang yang cukup dikenal oleh orang-orang di zaman sekarang adalah sastra modernnya, yakni berupa novel dan komik. Novel dan komik Jepang banyak diminati oleh orang-orang terutama kalangan muda di Indonesia. Hal ini didukung oleh banyaknya lembaga penerbit buku yang mengimpor komik dan novel Jepang dan juga ikut menerjemahkannya. Salah satunya adalah penerbit Elex Media Komputindo, yang dikenal sebagai pelopor penerbit komik Jepang di Indonesia.

Elex Media sudah banyak menerbitkan dan menerjemahkan komik-komik Jepang sejak tahun 1991. Menurut artikel yang diterbitkan oleh detik.com tanggal 26 Agustus 2013 menyebutkan, komik Jepang pertama yang menjadi pelopor di Indonesia adalah komik Candy Candy, lalu disadur dari web resmi Elex Media

Komputindo, pada tanggal 18 September 2019 saja, Elex Media menerbitkan lagi 17 judul komik Jepang volume terbaru. Itu adalah salah satu bukti budaya Jepang khususnya komik sudah dikenal luas di Indonesia, karena produksi akan berbanding lurus dengan permintaan.

Salah satu komik Jepang yang sudah terkenal di seluruh dunia, termasuk Indonesia adalah komik Rave Master atau Rave. Komik Rave saat terbit di Indonesia menjadi terkenal karena pada saat itu komik aksi banyak dinikmati, seperti Dragon Ball, Naruto, One Piece dan lain-lain terutama di kalangan anak muda dan Rave adalah salah satu komik-komik aksi remaja laki-laki (*shounen*). *Shounen* adalah genre yang digemari banyak orang dari dahulu sampai sekarang. Komik aksi *shounen* pun banyak memiliki gerakan dan adegan pertarungan, sehingga dalam pembuatannya, akan banyak *giongo* dan *gitaigo* untuk membantu membangun suasana dan cerita.

Tetapi walaupun terkenal di seluruh dunia, terutama di Indonesia komik Jepang juga memiliki berbagai macam masalah, salah satunya dalam segi penerjemahan. Terkadang penerjemah sulit menerjemahkan bahasa yang ada di dalam komik Jepang karena banyak lambang-lambang yang berbeda dengan bahasa Indonesia dan akhirnya membuat terjemahan komik Jepang ke dalam bahasa Indonesia menjadi sedikit kurang tepat atau tidak bisa diterjemahkan sama sekali. Karena bahasa itu arbitrer, di mana tidak ada hubungan wajib antara lambang bahasa dengan konsep atau pengertian yang terkandung dalam lambang tersebut (Achmad & Abdullah, 2012, hlm. 7).

Maka saat akan menerjemahkan komik berbahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia akan menemukan banyak kendala dalam bahasa, salah satunya adalah banyaknya *giongo* dan *gitaigo* dalam komik Jepang. Karena bahasa Jepang merupakan bahasa yang kaya akan jenis onomatope dan masyarakat Jepang sangat sering menggunakan onomatope dalam kehidupan sehari-hari sebagai kata-kata yang mengakrabkan. (Hinata, 1991, hlm. i).

Giongo (onomatope) dan *gitaigo* sangat penting dalam sebuah komik karena dapat membantu menyampaikan dan atau membangun pesan atau konteks situasi dalam suatu adegan dalam komik, karena adegan dalam komik hanya sebuah

gambar tak bergerak, maka dari itu harus ada sesuatu yang dapat membantu menjelaskan lebih rinci gerakan atau situasi yang terjadi dalam komik, di situlah onomatope akan sangat berguna dalam komik. Keberadaan onomatope dalam komik dapat mengurangi kelemahan dari tidak Bergeraknya gambar-gambar dalam komik. (Andini, 2000, hlm. 2).

Dalam komik Jepang, dipakai onomatope untuk menutupi kekurangan dari gambar yang tidak bergerak. *Giongo* adalah onomatope pada umumnya, yaitu suara-suara yang berasal dari makhluk hidup atau benda. Kemudian *gitaigo* adalah suasana atau situasi diperlihatkan melalui gambar dan dibantu dibangun menjadi lebih kuat atau jelas menggunakan *gitaigo*, seperti dalam komik Rave. Dalam komik Rave banyak digunakan *gitaigo* untuk membantu membangun suasana dan situasi. Lihatlah salah satu contoh *gitaigo* yang dipakai dalam komik Rave ini.

Gambar 1.1

Contoh *gitaigo* ぴくぴく (*pikupiku*)

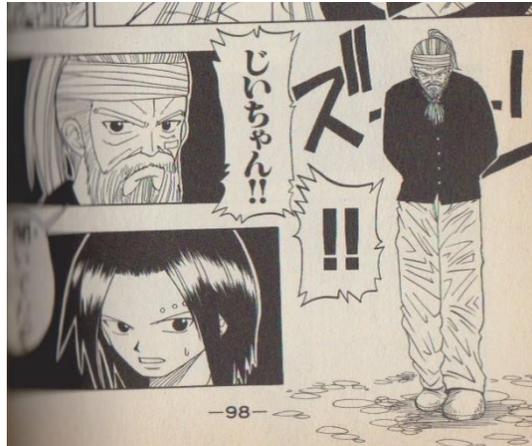


(Sumber : Rave, 2000, hlm. 86)

Salah satu contoh *giongo*, yaitu berupa gerakan berkedut yang ditunjukkan dengan onomatope berupa ぴくぴく (*pikupiku*), selaras dengan yang diterangkan oleh Chang (1990, hlm. 236) pada bukunya, *said of a sharp, convulsive twitching*.

Gambar 1.2

Contoh *gitaigo* ズーン (*Zuun*)



(Sumber : Rave, 2000, hlm. 98)

Salah satu contoh *gitaigo* yang digunakan adalah “ズーン” yang biasa dipakai jika sebuah karakter datang dengan suasana dan tensi yang berat, seolah menggambarkan kedatangan karakter tersebut dengan *impact* yang kuat. Selaras dengan penjelasan Ono (2007, hlm. 199) yang mengatakan bahwa ズーン adalah :

“振動や強い衝撃による身うちにひびくような音”

(*shindou ya tsuyoi shougeki ni yoru miuchi ni hibikuyouna oto*)

yang dapat diartikan “suara seperti suara retakan pada tubuh akibat getaran atau benturan yang kuat”.

Walaupun dalam penjelasan di atas, ズーン (*zuun*) adalah sebuah suara dan berarti termasuk dalam kategori *giongo*, tapi dalam penerapannya dalam komik, salah satunya komik Rave ini, *giongo* berubah fungsi menjadi *gitaigo*. *Giongo* awalnya adalah suara suatu benda, tetapi dalam komik diubah menjadi suara untuk membantu membangun suasana dalam komik tersebut.

Bahasa Indonesia memiliki *giongo* (onomatope) tetapi tidak memiliki *gitaigo* atau konsep yang serupa *gitaigo*, sangat berbeda dengan bahasa Jepang yang memiliki banyak *giongo* dan *gitaigo* dengan variasinya yang banyak. Variasi yang banyak ini menyebabkan kesulitan untuk orang asing terutama orang Indonesia yang ingin membaca komik berbahasa Jepang tanpa tahu terlebih dahulu

giongo dan *gitaigo* karena bahasa ibunya tidak memiliki konsep *gitaigo* seperti bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memutuskan untuk membahas mengenai makna onomatope dalam salah satu komik bahasa Jepang yang disajikan dalam bentuk skripsi dengan judul “Analisis Makna Onomatope dalam Komik Rave Karya Mashima Hiro”

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Apa saja onomatope yang ada dalam komik Rave ?
- 2) Apa makna onomatope dalam komik Rave ?
- 3) Apa fungsi onomatope dalam komik Rave ?

1.2.2 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang, penulis membatasi penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Penelitian ini hanya membahas mengenai onomatope apa saja yang ada dalam komik Rave .
- 2) Penelitian ini hanya membahas makna onomatope dalam komik Rave .
- 3) Penelitian ini hanya membahas mengenai fungsi onomatope dalam komik Rave .

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Mengetahui onomatope yang ada dalam komik Rave .
- 2) Mengetahui makna onomatope dalam komik Rave .
- 3) Mengetahui fungsi onomatope dalam komik Rave .

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di dapat dari penelitian ini dari segi teoritis adalah untuk memberikan sumbangsih dalam khazanah ilmu pengetahuan mengenai makna onomatope agar bisa diaplikasikan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Jepang. Sementara itu manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini bisa dijadikan sumber rujukan bagi pembelajar bahasa Jepang. Khususnya bagi pembelajar bahasa Jepang yang sering menemui kesulitan saat menerjemahkan arti onomatope dalam komik Jepang.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi skripsi yang akan digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari pemaparan awal mulanya penyusunan skripsi. Pendahuluan terdiri dari : latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian secara garis besar, dan sistematika penulisan.

2) **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini berisikan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian.

3) **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini terdiri dari metode, teknik pengumpulan, pengolahan data dan penyajian data.

4) **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini terdiri dari analisis dari data yang telah didapatkan serta pembahasannya.

5) **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Bab ini terdiri dari simpulan, implikasi, serta rekomendasi penulis.