

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian, diperlukan sebuah metode agar penelitian tersebut dapat berjalan lebih lancar dan terarah. Karen tanpa metode, sebuah penelitian tidak akan berjalan dengan baik dan hasil dari penelitian tersebut kemungkinan akan melenceng dari kaidah-kaidah keilmuan. Pentingnya sebuah metode dalam melakukan penelitian dikemukakan juga oleh Sutedi (2011, hlm. 53) metode Penelitian merupakan cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur ini bersifat sistematis mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan.

Dari penjelasan di atas bisa kita simpulkan bahwa metode penelitian adalah cara, alat, prosedur untuk melakukan sebuah penelitian. Karena penelitian harus mengikuti kaidah-kaidah keilmuan yang ada dan tidak bisa dilakukan dengan sembarangan karena hasil dari penelitian tersebut harus bisa dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif lebih menandai pada hasil penelitian yang bersangkutan dengan sikap atau pandangan peneliti terhadap adanya (dan tidak adanya) penggunaan bahasa daripada menandai cara penanganan bahasa tahap demi tahap, langkah demi langkah (Sudaryanto, 1986, hlm. 62-63). Metode deskriptif adalah penelitian yang terfokus pada masalah-masalah yang dibahas dalam penelitian tersebut tanpa adanya perlakuan pada peristiwa dalam penelitian.

Kemudian penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan masyarakat tersebut melalui bahasanya (Kirk & Miller, 1986).

Sebelum menentukan instrumen pada media baca lain seperti novel, majalah dan sebagainya, tetapi pemakaian onomatope paling banyak ada dalam komik dan fungsinya tidak hanya sebagai kosakata biasa, tapi lebih kepada untuk membantu komik tersebut menjadi lebih hidup karena gambar di komik tidak bergerak.

Onomatope membantu komik tersebut menjadi lebih hidup. Berbeda dengan novel atau majalah yang menggunakan onomatope hanya sebagai kosakata.

Lalu dipilih komik Jepang dengan genre *shounen* adalah karena dalam komik genre tersebut banyak digambarkan gerakan-gerakan yang intens seperti pertarungan atau gerakan yang kuat dan cepat sehingga dibutuhkan onomatope untuk menguatkan gambaran gerakan-gerakan tersebut.

Dibandingkan dengan genre lain semisal *shoujo*, genre tersebut kurang memanfaatkan onomatope seintens genre *shounen* karena dalam genre *shoujo* gerakan-gerakannya tidak terlalu intens, banyak dan didominasi dengan gerakan-gerakan sehari-hari yang wajar dilihat orang-orang dan dapat langsung dipahami hanya dengan bantuan gambar saja.

Kemudian dipilih komik Rave karena komik Rave adalah salah satu komik dengan genre *shounen* yang banyak digemari di Indonesia selain Dragon Ball, One Piece dan lain-lain. Pendeskripsian dilakukan dengan cara membaca komik Rave secara keseluruhan dan mencari *giongo* dan *gitaigo* dalam setiap adegannya. Setelah itu data dikelompokkan menurut masing-masing klasifikasinya yang kemudian akan dianalisis makna setiap *giongo* dan *gitaigonya*.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah *giongo* dan *gitaigo* dalam komik bahasa Jepang dengan judul Rave karya Mashima Hiro.

3.2.1 Komik Rave

Rave di Jepang dan juga dikenal di sana sebagai The Groove Adventure Rave, adalah sebuah seri *manga* Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Hiro Mashima.

Ceritanya mengisahkan tentang Haru Glory, seorang remaja yang sedang mencari lima bagian dari batu suci Rave, dalam rangka membawa kedamaian di dunia dengan mengalahkan kelompok kriminal Demon Card. Mashima membuat seri ini berdasarkan ide bepergian di seluruh dunia dan tercerminkan dalam sulitnya proses serialisasi dari *manga* ini, karena durasi terbitnya yang cukup lama. *Manga* ini dimuat dalam majalah Weekly Shounen Magazine sejak tanggal 21 Juli 1999 hingga 10 Juli 2005.

Gambar 3.1
Contoh sampul komik Rave



3.2.2 Profil Komik Rave

Judul : Rave

Pengarang : Mashima Hiro

Penerbit : Kodansha

Terbit : 21 Juli 1999 – 9 September 2005

Volume : 35 Volume

Bahasa : Jepang

3.2.3 Sinopsis

Semua berawal pada tahun 0015 (tahun 10015 dibaca 0015), saat itu kekuatan yang dikenal sebagai "ibu" dari segala *Dark Bring* yakni *Sinclair*, mengancam dunia. Shiba sebagai Rave Master pertama mencoba menghancurkan dengan pedangnya namun yang terjadi adalah *Overdrive* yakni sebuah ledakan besar yang menghancurkan sepersepuluh bagian dari dunia. Rave yang digunakan Shiba saat itu akhirnya terpecah menjadi 5 bagian akibat *Overdrive* dan Shiba hanya dapat mengambil satu bagian dari Rave tersebut. Namun, Shiba belum mampu menghancurkan *Sinclair* dan hanya mampu melukainya.

50 tahun berlalu sejak itu, Haru Glory, seorang remaja yang tinggal di pulau Garage menemukan makhluk aneh yang mempunyai badan kecil serta hidung seperti bor. Haru diberitahu oleh Shiba bahwa itu adalah "Plue". Makhluk itu adalah makhluk yang menemani *Rave Master* sebagai *Rave Warrior*.

Tidak lama setelah itu, Feber, Anggota dari Demon Card (organisasi yang berencana menggunakan dark bring untuk menguasai dunia) menemukan Shiba dan meminta Shiba untuk memberikan Rave padanya. Shiba menolak dan akhirnya Feber menggunakan kekerasan. Shiba kemudian memberikan Rave pada Haru dan menyuruhnya kabur tetapi Haru menolak untuk kabur dan mencoba untuk menolong Shiba. Saat Feber mencoba untuk mengambil Rave dari Haru, Haru tiba-tiba mengeluarkan kekuatan Rave dengan pukulannya yang akhirnya Feber kalah dengan *Explosion* (Jurus Rave). Shiba terkejut sekaligus menyadari bahwa Haru telah dipilih oleh Rave untuk menjadi Rave Master kedua. Sejak hari itu Haru mulai mencari sisa bagian dari Rave dan memulai perjalanan untuk menghancurkan *Demon Card*.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2007 : 148). Instrumen yang digunakan dalam penulisan ini berupa studi literatur, yaitu mencari dan mengumpulkan giongo dan gitaigo yang ada dalam subjek penelitian, yaitu komik Rave dan juga buku-buku yang menjadi referensi dan literatur yang relevan tentang linguistik khususnya onomatope.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Sugiyono (2007 hlm. 62) menyatakan bahwa metode pengumpulan data adalah langkah-langkah yang paling utama dari penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Menurut Suharsimi Arikunto (2006, hlm. 185) teknik pengumpulan data dapat diartikan sebagai cara yang dipakai dalam mengumpulkan data, seperti melalui tes, observasi, dan dokumentasi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka atau simak untuk mendapatkan data-data yang diperlukan yang kemudian akan dilanjutkan dengan teknik catat. Metode ini dinamakan metode simak karena cara

yang digunakan untuk memperoleh data dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa. Teknik catat merupakan teknik lanjutan yang dilakukan ketika menerapkan metode simak tersebut (Mahsun, 2007, hlm. 92-93).

Data kualitatif dalam penelitian ini berupa *jitsurei* yang dikumpulkan oleh penulis. Data *jitsurei* adalah data yang didapatkan dalam media resmi yang sudah dipublikasikan seperti artikel, surat kabar, majalah, novel dan sebagainya. Untuk mengumpulkan data, yang menjadi referensi bagi penelitian ini yaitu :

1. A Thesaurus of Japanese Mimemis and Onomatopoeias : Usage by Categories (Chang, C.A., 1990)
2. 擬音語・擬態語 4500 日本語オノマトペ辞典をご覧になったお客様は、こんな商品もご覧になっています (Ono, Masahiro. 2007)
3. Rave (Hiro, Mashima. 2000)
4. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang (Sudjianto dan Dahidi 2009)
5. 「オノマトペ練習帳」改訂に向けて— 学習者の誤用調査より (Hakii, Masako. 2017)
6. Analisis Penggunaan Onomatope yang Menyatakan Perasaan dalam Kalimat Bahasa Jepang (Karlina, Rina 2016)
7. Buku-buku referensi baik dari bahasa Jepang dan bahasa Indonesia
8. Kamus-kamus
9. Karya tulis terdahulu.

3.5 Pengolahan Data

Dalam penelitian ini, langkah-langkah kegiatan dalam pengolahan data dibagi menjadi ke dalam 3 tahap yaitu :

1. Tahap Persiapan

Dalam tahap ini penulis memilih buku-buku yang akan dijadikan referensi dalam penelitian ini.

2. Tahap Pelaksanaan

Adapun yang harus dilakukan dalam tahap ini adalah :

Karena penelitian ini menganalisis penggunaan dan makna *giongo* dan *gitaigo* dalam komik Rave, maka metode pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Penelitian dimulai dengan pengumpulan data *giongo* dan *gitaigo* yang ada di dalam komik Rave .
 - b. Setelah semua data *giongo* dan *gitaigo* terkumpul kemudian di analisis dari segi penggunaan dan maknanya dalam konteks bahasa Jepang.
 - c. Menarik kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan.
3. Tahap Akhir
- Menarik kesimpulan secara tepat dan menyusun laporan.

3.6 Metode Analisis Data

Setelah peneliti mengumpulkan data berupa *gitaigo* dan *giongo* yang ada di dalam komik Rave , peneliti akan menganalisis *gitaigo* dan *giongo* yang ada dalam komik Rave . *Gitaigo* dan *giongo* yang sudah terkumpul akan diklasifikasikan terlebih dahulu. Pengklasifikasian didasarkan pada pembagian onomatope menurut jenisnya, yaitu *giongo*, *giseigo*, *gitaigo*, *gijougo* dan *giyougo*. Setelah onomatope tersebut diklasifikasikan dan diurutkan sesuai urutan huruf, lalu dicari makna dari onomatope-onomatope tersebut dengan mengacu pada kamus onomatope Ono. Kemudian setelah didapatkan maknanya, dicari tahu apa fungsi dari *gitaigo* dan *giongo* tersebut dalam komik Rave .

3.7 Metode Penyajian Analisis Data

Setelah melakukan analisis data, peneliti menyajikan hasil data dengan menggunakan metode informal. Penyajian hasil analisis data secara informal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kata-kata yang biasa (Sudaryanto, 1993, hlm. 145). Dalam metode ini, analisis sebisa mungkin menggunakan kata-kata yang biasa digunakan dalam keseharian sehingga mudah dipahami oleh pembaca.