

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa sebagai alat interaksi dan komunikasi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Banyak orang mempelajari bahasa asing untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu bahasa asing yang dipelajari adalah bahasa Jepang.

Bahasa Jepang adalah bahasa yang unik. Bahasa Jepang memiliki karakteristik tertentu yang dapat kita amati. Salah satunya adalah kosakata. Kosakata merupakan aspek kebahasaan yang harus dikuasai untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Apabila kita cermati secara seksama kosakata bahasa Jepang kaya dengan kata-kata yang berhubungan dengan gejala alam termasuk tumbuhan, binatang dan sebagainya. Kekayaan terlihat juga pada keberadaan *Gitaigo* dan *giongo*.

*Gitaigo* dan *giongo* merupakan salah satu aspek bahasa Jepang yang menarik bagi pembelajar bahasa Jepang. Karena *gitaigo* dan *giongo* berusaha untuk menggambarkan hal yang sedang terjadi ataupun bunyi dengan terperinci dan jelas dengan hanya menggunakan satu kata saja. Namun, karena *gitaigo* dan *giongo* jumlahnya begitu banyak, sementara padanannya dalam bahasa Indonesia sangat terbatas, kadang-kadang *gitaigo* dan *giongo* ini menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu *Gitaigo* dan *giongo* dianggap sulit

karena cara pengungkapan bunyi setiap bahasa diungkapkan dengan cara yang berbeda meskipun objeknya sama.

*Giongo* biasa disebut *giseigo*, *shaongo*, *onomatope*, dan sebagainya yaitu kata-kata makhluk hidup atau bunyi yang keluar dari benda mati. Misalnya suara anjing dalam bahasa Jepang 'wanwan' sedangkan dalam bahasa Indonesia 'gukguk'. Sedangkan *Gitaigo* yaitu kata-kata yang mengungkapkan aktifitas, keadaan. Misalnya *fuwafuwa*, *dondon* dan sebagainya. Walaupun bunyinya sama, namun kata *dondon* pada kalimat *dondon tataku* 'memukul toktok' termasuk *giongo*, sedangkan kata *dondon* pada kalimat *dondon susumu* 'maju dengan cepat' termasuk *gitaigo*. Biasanya *giongo* ditulis dengan katakana sedangkan *gitaigo* ditulis dengan hiragana.

Kata-kata tiruan dalam bahasa Indonesia, dan dalam bahasa Inggris, misalnya *Bang* (tiruan bunyi letusan pistol), *meow* (tiruan bunyi suara kucing), dan lain-lain, pada umumnya dianggap sebagai pengungkap bahasa anak-anak, dan tidak sepenuhnya masuk ke dalam bahasa orang dewasa. Berbeda dengan kata-kata tiruan dalam bahasa Jepang yang tidak dianggap sebagai bahasa anak-anak, tetapi merupakan satu bagian yang terpadu yang digunakan oleh orang dewasa baik secara lisan maupun tulisan.

Dalam buku yang berjudul *A Thesaurus of Japanese Mimesis and Onomatopoeia: usage by categories*, Andrew C. Chan membagi *gitaigo* dan *giongo* ke dalam beberapa bagian yaitu : orang dan pekerjaan (人と仕事), aspek fisik (体の諸相), aspek emosional (感情の諸相), aspek mental (心の諸相), ucapan(ことば), tindakan manusia/hewan (人の/動物の行動), pergerakan (方向

のある動き), pergerakan alam (自然界の基本要素の動き), kondisi(状態), ekspresi lainnya (その他の表現), *giongo* (擬音語).

*Giongo* dan *gitaigo* sering dipakai dalam percakapan bahasa Jepang baik lisan maupun tulisan. Penggunaan *gitaigo* dan *giongo* paling sering muncul dalam komik. Dalam komik harus ada komunikasi dan estetika agar cerita lebih hidup. *Gitaigo* dan *giongo* merupakan salah satu unsur yang membuat komik terasa lebih hidup. Pada saat ini komik Jepang merupakan komik yang sangat populer di kalangan penggemar komik. Kepopulerannya bukan hanya di Indonesia tapi juga sudah merambah mancanegara dan diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa. Salah satu komik yang populer adalah "Sailormoon" karya Naoko Takeuchi.

Seperti telah disampaikan diatas, Penggunaan *gitaigo* dan *giongo* paling sering muncul dalam komik. Agar proses tukar menukar informasi dan berkomunikasi berjalan lancar dan demi mewujudkan manfaat *gitaigo* dan *giongo* sebagai pendukung komunikasi agar terasa hidup dalam sebuah komik, maka hasil terjemahannya harus terlihat wajar dan mudah dipahami.

Komik begitu digemari dan merupakan salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Namun pembelajar asing sering merasa kesulitan dalam memahami makna yang terkandung dalam komik, khususnya mengenai *gitaigo* dan *giongo* yang sangat dominan dalam komik. Karena *gitaigo* lebih sering digunakan dalam buku pelajaran bahasa Jepang, maka peneliti akan mencoba meneliti *gitaigo* pada komik "Sailormoon". Penulis memilih komik tersebut karena selain komik ini ceritanya menarik dan cukup populer dikalangan masyarakat, juga penulis menganggap bahwa dalam komik *Sailormoon* akan

ditemukan banyak *gitaigo*, karena sesuai dengan isi cerita yang didalamnya memuat gerakan-gerakan yang ditirukan oleh kata-kata.

Dan untuk memudahkan penelitian, penulis akan membatasi hanya meneliti 25 buah *gitaigo* pada komik *Sailormoon* jilid 6-10.

Dengan latar belakang itu penulis akan meneliti mengenai *gitaigo* dalam komik yang diberi judul "**Analisis Semantik *Gitaigo* dalam Komik *Sailormoon* jilid 6-10**".

## **B. Rumusan dan batasan masalah**

Di dalam penelitian ini, rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana makna *gitaigo* dalam komik *Sailormoon* jilid 6-10 jika dilihat berdasarkan konteks gambar?
2. Bagaimana klasifikasi dari *gitaigo-gitaigo* tersebut menurut jenisnya, jika dilihat berdasarkan konteks gambar?

Penelitian ini dibatasi hanya membahas mengenai :

Penulis membatasi penelitian ini hanya meneliti 25 buah *gitaigo* yang terdapat dalam komik *Sailormoon* jilid 6-10.

## **C. Tujuan dan manfaat penelitian**

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui makna *gitaigo* yang terdapat pada komik *Sailormoon* jilid 6-10.

2. Untuk mengklasifikasi jenis *gitaigo* apa saja dalam komik *Sailormoon* jilid 6-10.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk melatih kemampuan dalam mencari makna *gitaigo* yang tepat.
2. Memahami makna *gitaigo* khususnya yang terdapat pada komik *Sailormoon*.
3. Memberi masukan bagi para pembelajar agar menjadi familiar dengan kata-kata bahasa Jepang yang meniru tindakan.

#### **D. Definisi operasional**

1. **Analisis**, dapat diartikan sebagai penyelidikan suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui apa sebab-sebabnya, bagaimana duduk perkaranya. (Poerwadarminta, 1982: 40)
2. **Semantik**, adalah penelitian tentang makna kalimat atau makna sebuah frase. (Hiejima, 1992: 2)
3. **Gitaigo**, adalah kata-kata yang melambangkan bunyi gerakan dan keadaan (Ogawa, 1981: 302), **gitaigo** adalah kata yang menunjukkan keadaan suatu hal/benda lainnya (Heiji, 1989: 15)
4. **Komik**, adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, berbentuk buku dan lain-lain. Yang umumnya mudah dicerna dan lucu. (Kamus besar bahasa Indonesia, 1997: 515)

## **E. Metodologi penelitian**

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang ada dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual. Penelitian ini ditempuh dengan cara mengumpulkan data, kemudian disusun, dianalisis dan diinterpretasikan. (Winarno Surakhmad, 1982: 147)

Metode ini sesuai dengan penelitian penulis karena menyangkut gejala aktual yang sedang terjadi dilapangan serta diharapkan dapat menggambarkan dengan menganalisa suatu peristiwa atau kasus yang tengah berlangsung agar dapat diambil suatu kesimpulan terhadap proses yang sedang diamati.

## **F. Teknik pengumpulan data**

Untuk mencari serta mengumpulkan data yang akan menunjang penelitian ini penulis melaksanakan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Studi kepustakaan, yaitu menggunakan buku-buku, kamus dan komik sebagai sumber bacaan dan bahan acuan.
2. Mengkaji dan memahami makna *gitaigo* kemudian mengklasifikasikan *gitaigo* menurut ciri-ciri tertentu.
3. Menganalisis data yaitu dengan cara memberikan makna *gitaigo* pada komik sesuai dengan konteks kalimat dan gambar, kemudian diperkuat dengan memberikan teori-teori yang berkaitan dengan data tersebut.
4. Menyusun laporan

