

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Onomatope merupakan suatu gaya bahasa yang meniru suara makhluk hidup dan bunyi yang ada di lingkungan sekitar atau menggambarkan suatu keadaan tertentu. Onomatope mengganti atau mengubah suara-suara yang berasal dari alam menjadi suatu rangkaian kata yang dapat ditiru oleh manusia (Assaneo, 2011). Tidak hanya tiruan dari alam, tetapi onomatope juga merupakan tiruan dari suara, bunyi, atau keadaan yang dialami oleh manusia atau hewan. Onomatope dapat ditemukan dalam setiap bahasa salah satunya bahasa Indonesia. Contoh onomatope dalam bahasa Indonesia seperti meong-meong yang menggambarkan suara kucing, tik tik yang menggambarkan bunyi rintik hujan, terbahak-bahak yang menggambarkan suara orang tertawa dengan kencang, dan masih banyak lagi.

Onomatope dalam bahasa Indonesia hanya memiliki satu istilah untuk menyebut kata-kata tersebut, sedangkan dalam bahasa Jepang memiliki banyak istilah dan dikelompokkan berdasarkan jenisnya. Onomatope bahasa Jepang dibagi menjadi 5 klasifikasi, yaitu *gion'go* (擬音語), *giseigo* (擬声語), *gitaigo* (擬態語), *giyougo* (擬容語), dan *gijougo* (擬情語). *Gion'go* (擬音語) menggambarkan tiruan bunyi yang berasal dari alam atau benda mati seperti

*dondon* (どんどん) yang menggambarkan suara pukulan secara terus menerus dan *zaazaa* (ザーザー) yang merupakan suara ketika hujan turun. Sedangkan *giseigo* (擬声語) menggambarkan tiruan bunyi yang berasal dari makhluk hidup seperti *wanwan* (ワンワン) yang menggambarkan suara anjing dan *geragera* (げらげら) yang menggambarkan suara orang tertawa.

*Gitaigo* (擬態語) menggambarkan keadaan dari benda mati atau situasi tertentu seperti *shiin* (しーん) yang menggambarkan keadaan saat sunyi dan *kirakira* (キラキラ) yang menggambarkan sesuatu yang berkilau. *Giyougo* (擬容語) adalah menggambarkan suatu keadaan dari makhluk hidup seperti *pekopeko* (ぺこぺこ) yaitu keadaan saat lapar, *nikoniko* (ニコニコ) yaitu keadaan saat tersenyum, dan *hetoheto* (へとへと) yaitu keadaan saat lelah. Sedangkan *gijougo* (擬情語) menggambarkan suasana hati manusia seperti saat cemas digambarkan dengan *iraira* (いらいら), dan saat senang digambarkan dengan *ukiuki* (うきうき) (Kindaichi dan Asano, 1978 dalam Hinata dan Hibiya, 1989).

Onomatope sering digunakan oleh masyarakat Jepang dalam percakapan sehari-hari. Selain itu onomatope juga sering dijumpai pada *anime*, komik, novel atau bahasa tulis lainnya. Dalam komik onomatope sangat penting untuk membantu agar kondisi gambar tampak lebih hidup dan gambar mampu bercerita dengan lebih baik sehingga memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Contohnya ketika ingin menggambarkan suasana sepi. Jika hanya gambar yang ditampilkan, terkadang pembaca kesulitan menangkap maksud dari gambar tersebut sehingga ditambahkan onomatope *shiin* (しーん) yang menunjukkan

bahwa gambar yang dimaksud adalah suasana sepi. Tidak hanya pada komik, tetapi pada bahasa tulis lainnya juga merupakan suatu hal yang penting untuk memperjelas dari informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Salah satu bahasa tulis yang banyak menggunakan onomatope di dalamnya adalah dongeng anak-anak atau cerita anak-anak. Buku cerita atau dongeng adalah sebuah cerita yang tidak hanya terdapat tulisan, tetapi disisipkan beberapa ilustrasi dari cerita tersebut. Tema cerita yang banyak diambil adalah tentang kehidupan hewan atau interaksi antara hewan dan manusia. Gaya dalam dongeng berkaitan dengan cara penulis menyampaikan cerita yang mudah untuk dipahami oleh anak-anak. Penulis cerita harus mampu membuat cerita menjadi menarik dan lebih hidup sehingga dapat membangkitkan imajinasi anak-anak. Oleh karena itu, penulis cerita memerlukan kata-kata yang dapat meniru suara-suara terkait seperti suara benda, tindakan, atau makhluk hidup sehingga penulis cerita dongeng menggunakan onomatope dalam cerita mereka. Onomatope dalam dongeng sangat bagus untuk membuat anak-anak tertarik dan lebih mudah memahami cerita tersebut karena mudah diingat (Kinasih, 2018). Hal ini karena onomatope permainan bunyi yang menarik dan mendekati bahasa anak seperti *wanchan* (ワンちゃん) untuk menyebut anjing dan *nyanchan* (ニャンちゃん) untuk menyebut kucing. Berikut salah satu kutipan kalimat yang terdapat dalam dongeng bahasa Jepang.

ある日、ポチがうらの畑でワンワンなきました。

*Aru hi, pochi ga ura no hatake de wanwan nakimashita.*

Suatu hari pochi (nama anjing) menggonggong di belakang ladang.

*(Hanasaka Jiisan)*

Pada kalimat di atas terdapat onomatope *wanwan* (ワンワン) yang memiliki arti suara anjing ketika menggonggong. *Wanwan* (ワンワン) masuk ke dalam klasifikasi *giseigo* yang merupakan tiruan bunyi yang berasal dari suara makhluk hidup. Penggunaannya pada kalimat diikuti oleh verba *nakimashita* (鳴きました) yang memiliki arti bersuara atau berteriak. Tetapi, jika diartikan onomatope *wanwan* (ワンワン) dan verba *nakimashita* (鳴きました) memiliki satu arti yaitu menggonggong. Jika terdapat kalimat *inu o wanwan nakimashita* (犬をワンワン鳴きました) memiliki arti anjing menggonggong, bukan anjing bersuara atau berteriak *wanwan* (ワンワン).

Berdasarkan latar belakang tersebut, onomatope bahasa Jepang sangat menarik untuk diteliti karena memiliki ragam yang sangat banyak dan gaya bahasa yang unik dalam bahasa Jepang. Banyaknya ragam onomatope dalam bahasa Jepang membuat sebagian orang kesulitan untuk mengingatnya. Jika kesulitan dalam mengingat onomatope khususnya makna dari onomatope tersebut, tentu tidak akan bisa mengaplikasikannya di dalam kalimat. Penelitian ini membantu agar pembaca dapat mengetahui onomatope dan maknanya, jenis onomatope tersebut, dan penggunaannya secara kontekstual melalui dongeng bahasa Jepang. Hal ini karena dalam dongeng menggunakan bahasa yang sederhana sehingga lebih mudah dipahami dan terdapat alur cerita yang memudahkan pembaca untuk memahami makna onomatope tersebut secara lebih nyata. Analisis yang dilakukan adalah mencari onomatope-onomatope yang terdapat di dalam cerita, mengklasifikasikan sesuai jenis, dan menganalisis arti dari onomatope tersebut.

Penelitian onomatope dalam dongeng bahasa Jepang ini menggunakan dongeng karya Hirata Shogo dengan 3 judul dongeng, yaitu *Omusubi Kororin*, *Tsuru no On'gaeshi*, dan *Issunboushi*. Buku dongeng karya Hirata Shogo telah dikenal masyarakat sejak tahun 1993 dan merupakan buku dongeng yang di dalamnya disisipkan gambar animasi sehingga sangat menarik untuk dibaca. Dipilih 3 judul dongeng adalah karena pada 3 judul dongeng tersebut terdapat variasi makna dan data-data yang mendukung dalam menganalisis data.

Pada penelitian sebelumnya sudah banyak yang meneliti mengenai onomatope dalam berbagai subjek data, seperti komik, lagu, dan novel. Salah satunya meneliti onomatope bahasa Jepang yang terdapat pada novel *Ginga Tetsudou no Yoru* karya Muyazawa Kenji (1896-1833). Penelitian ini mengenai onomatope bahasa Jepang yang diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris. Ada beberapa onomatope bahasa Jepang yang tidak dapat diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris karena tidak terdapat padanannya. Namun, pada penelitian kali ini mencoba untuk meneliti makna dan jenis onomatope yang terdapat dalam dongeng bahasa Jepang.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Ditemukan makna onomatope dalam dongeng secara visual.
2. Terdapat beberapa klasifikasi onomatope berdasarkan jenisnya.
3. Beberapa onomatope memiliki penulisan yang sama, tetapi memiliki arti yang berbeda.

4. Suatu kondisi, bunyi, atau suara yang sama dapat digambarkan dengan onomatope yang berbeda.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, pembatasan masalah yang diambil pada penelitian kali ini adalah berfokus pada onomatope yang terdapat pada dongeng bahasa Jepang yang meliputi jenis dan makna dari onomatope tersebut. Dongeng yang digunakan adalah *Omusubi Kororin*, *Tsuru no On'gaeshi*, dan *Issunboushi*.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apa saja jenis onomatope yang terdapat di dalam dongeng bahasa Jepang?
2. Apa makna onomatope yang terdapat pada kalimat di dalam dongeng bahasa Jepang?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan kepada pembaca jenis-jenis onomatope yang terdapat dalam dongeng bahasa Jepang.
2. Untuk mendeskripsikan makna onomatope yang terdapat dalam dongeng bahasa Jepang.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Pada penelitian kali ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut.

### a. Manfaat Teoritis

Memberikan pemahaman tentang pembagian onomatope dan penggunaannya pada kalimat yang terdapat dalam dongeng bahasa Jepang. Pembelajar bahasa asing akan lebih mudah memahami tentang onomatope bahasa Jepang jika belajar melalui dongeng bahasa Jepang.

### b. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan sumber rujukan kepada peneliti lain dan dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

