

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Dalam setiap rutinitas kehidupan manusia selalu menggunakan simbol atau lambang yang merupakan salah satu satuan-satuan bahasa selain kata (Chaer, 2007: 39). Banyak ahli linguistik dan ahli filsafat telah memikirkan antara lambang bunyi dan maknanya. Hal tersebut menuntun penelitian ini kepada teori simbiolisme bunyi, yang di mana bidang cakupannya adalah *onomatope*. *Onomatope* merupakan tiruan bunyi dari berbagai macam bentuk bunyi yang memiliki kemiripan antara tulisan dan bunyi yang ditandakan maka *onomatope* bersifat arbitrer yang memiliki arti bahwa tidak ada hubungan wajib antara lambang bahasa (yang berwujud bunyi) dengan konsep atau pengertian yang dimaksud oleh lambang bunyi tersebut, dapat juga diartikan bersifat berubah-ubah / tidak tetap dan dikategorikan sebagai simbol. *Onomatope* adalah penamaan benda atau perbuatan dengan peniruan bunyi yang diasosiasikan dengan benda atau perbuatan itu (Harimurti, 1989:116). *Onomatope* pun menggambarkan situasi atau gambaran yang terjadi tanpa penjelasan yang rumit dan panjang agar pembaca langsung mengerti akan suatu kondisi yang sedang terjadi. Pakar semantik memastikan bahwa setiap bahasa mempunyai kata-kata *onomatope*. Peniruan bunyi tersebut tidak hanya mencakup suara hewan, manusia atau suara lainnya yang dapat didengar saja namun juga suara yang menggambarkan benda bergerak, berbenturan, maupun perasaan atau emosi manusia.

Sebagian besar *onomatope* dalam bahasa Jepang termasuk ke dalam *fukushi* atau *adverbia*. *Fukushi* adalah kata-kata yang menerangkan kata kerja, kata sifat, dan adverbia lainnya, tidak dapat berubah, dan berfungsi menyatakan keadaan atau derajat suatu aktivitas, suasana, atau perasaan pembicara (Matsuoka, 2000:344). *Onomatope* dalam bahasa Jepang terdiri dari *giongo* dan *gitaigo*. *Giongo* dan *gitaigo* merupakan salah satu aspek bahasa Jepang yang baik dipelajari untuk dapat menjabarkan variasi *giongo-gitaigo* untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari, dijelaskan bahwa dalam suatu bacaan, sangat pentingnya *giongo* dan *gitaigo* membantu penggambaran suatu benda, gerakan, atau keadaan sehingga menjadi terasa lebih hidup dan konkrit (Sutinah, 2011:6).

Sutrisna (2017) meneliti *onomatope* terkait *giongo* dan *gitaigo* melalui ilustrasi gambar pada komik. Namun penelitian ini memiliki kekurangan karena tidak ada gerakan yang dapat menjelaskan bagaimana memperagakan dan mengucapkannya untuk menggambarkan aktifitas sehari-hari terkait *giongo* dan *gitaigo*. Atas dasar itulah langkah untuk menggunakan 12 video lagu anak-anak berbahasa Jepang sebagai data penelitian ini pun menyajikan gerakan yang memperagakan aktifitas kehidupan sehari-hari, sehingga lebih mudah memahami maksud dari apa yang diucapkan.

Kajian mendalam tentang tiruan bunyi-bunyi ini bisa dianalisis dengan metode cabang linguistik yang disebut semantik. Semantik adalah bagian sistem dan penyelidikan struktur bahasa yang berhubungan dengan makna ungkapan, struktur makna, dan arti dalam suatu bahasa, dengan kata lain, semantik merupakan bidang studi dalam linguistik yang mempelajari makna atau arti dalam bahasa (Kridalaksana, 2008:216). Karakter bahasa Jepang yang unik terlihat dari maknanya.

Karakteristik yang unik dan sangat berbeda dengan bahasa Indonesia menarik perhatian untuk menganalisis makna bahasa Jepang lebih lanjut. Oleh karena itu, dengan menggunakan data *giongo* dan *gitaigo* dalam video lagu ini bermaksud untuk meneliti tentang makna bahasa Jepang melalui analisis makna *onomatope*. *Giongo* dan *gitaigo* dalam video lagu tersebut sangat membantu sekali dalam menghidupkan intensitas gerakan atau keadaan yang diilustrasikan. Pada saat menonton video yang terdapat *giongo* dan *gitaigo*, maka dapat

mengimajinasikan sesuatu didalamnya, walaupun kata *giongo* dan *gitaigo* singkat tetapi kuat dalam penggambaran sehingga mengesankan sesuatu tampak lebih hidup. *Giongo* merupakan kata-kata yang menirukan bunyi yang ada disekitar kita. Adapun perbedaanya yakni jika *giongo* lebih menggambarkan tiruan bunyi yang keluar dari benda mati, misalnya bunyi gunting dalam bahasa Jepang adalah '*chokichoki*' dan dalam bahasa Indonesia 'krek-krek'. Sedangkan *gitaigo* adalah kata-kata yang mengungkapkan suatu aktivitas atau keadaan. Contoh, *gitaigo* dalam bahasa Jepang yakni ketika kita akan mengekspresikan tertawa puas dengan '*geragera*', dan 'terbahak-bahak' dalam bahasa Indonesia, serta '*kusukusu*' untuk tertawa geli dalam bahasa Jepang dan 'hihihi' untuk tertawa geli bahasa Indonesia. Dalam bahasa Jepang terutama pada *onomatope* memiliki bunyi-bunyi yang segmental (vokal dan konsonan), juga terdapat bunyi-bunyi suprasegmental (seperti nada, tekanan, jeda, dll), hal tersebutlah di analisis karena memiliki bentuk dan makna yang berbeda sangat perlunya memahami faktor tersebut sebagai bahasa yang dipelajari.

Faktor pemilihan penelitian ini atas dasar karena bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang kini dipelajari dan sangat perlunya mengetahui *onomatope* bahasa Jepang yang kemudian bisa disaksikan melalui video lagu, sebelumnya belum ada penelitian terkait *onomatope* melalui video lagu, menggunakan video lagu lebih mempermudah memperdalam kesan pembaca, penonton atau pendengar terhadap pesan karena *onomatope* juga 'mengaudiokan' sebuah gambar atau objek dan melalui 12 video lagu anak-anak berbahasa Jepang ini *onomatope* lebih jelas karena ada gerakan yang diperagakan menggambarkan *onomatope* di dalam video tersebut. Selain itu penelitian ini juga memiliki faktor penting bagaimana *Onomatope* itu bisa terbentuk menjadi sebuah kata melalui jenis suara/bunyi yang akan dijabarkan lebih lanjut dalam isi dari penelitian ini.

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti bunyi bahasa sebagai unsur pembentuk *onomatope* mencerminkan makna-makna tertentu. Langkah penelitian yang dilakukan *onomatope* dikelompokkan dan dicari maknanya. Menggunakan *onomatope* dalam menyampaikan suatu informasi akan membuat pendengar mengetahui dengan jelas maksud yang ingin disampaikan oleh pembicara. Oleh karena itu, pentingnya bagi pelajar bahasa Jepang untuk mengetahui penggunaan

*onomatope* tersebut. Dengan pengetahuan tentang *onomatope*, pembelajar bahasa Jepang akan dapat memahami makna dan penggunaan *onomatope*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Terdapat beragam bentuk *onomatope* dalam 12 video lagu anak-anak berbahasa Jepang.
2. Kategori *onomatope* dalam 12 video lagu anak-anak berbahasa Jepang bermacam-macam.
3. Makna *onomatope* dalam 12 video lagu anak-anak berbahasa Jepang bermacam-macam.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka perlu adanya batas pembahasan untuk mencegah meluasnya permasalahan yang ada dan agar lebih terarah serta memberikan ruang lingkup yang jelas dalam penelitian. Penelitian ini hanya akan membatasi bahasan *onomatope* bahasa Jepang dalam 12 video lagu anak-anak berbahasa Jepang dari klasifikasi hingga penggunaan / pemaknaanya.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini merumuskan masalah seputar *onomatope* dengan pertanyaan:

1. Bagaimanakah bentuk dari *onomatope Jepang* dalam 12 video lagu anak-anak berbahasa Jepang?
2. Bagaimanakah makna *onomatope* dalam 12 video lagu anak-anak berbahasa Jepang?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menganalisis bentuk *onomatope* dalam 12 video lagu anak-anak berbahasa Jepang.
2. Menganalisis makna *onomatope* dalam 12 video lagu anak-anak berbahasa Jepang.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Setelah permasalahan telah dirangkai, maka manfaat yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kajian linguistik pada umumnya, khususnya *onomatope* dalam bahasa Jepang, serta diharapkan pula bisa menjadi referensi untuk memperkaya atau menambah wawasan mengenai *onomatope*.

#### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu untuk menjadi bahan bantu bagi penutur yang berbeda bahasa dalam berkomunikasi, dan membantu pengajar berkenaan dengan pembelajaran mengenai *onomatope*. Sementara itu, manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah untuk menambah pengetahuan tentang *onomatope* dalam bahasa Jepang.