untuk menan
ogi, semantik,
arapkan pula d
hambah waw
Jepang.

dapat memberi
edakan klasifi
menggunakan

i dibagi men

ini akan diba
ujuan peneliti

staka terdiri d
eori yang ter
kasi *onomato*

etode peneliti
gunakan dala
n, sumber da

bahas menger
terdapat dala
enai peneliti

ahas menger
an saran unt

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian terdahulu yang relevan

Penelitian mengenai bentuk dan makna *Onomatope* dalam bahasa Jepang telah banyak dilakukan sebelumnya. Penelitian skripsi tentang *Onomatope* bahasa Jepang yang berjudul "Jenis dan Makna *Onomatope* dalam Komik Slam Dunk *Volume* 30-31 Karya Takehiko Inoue", yang dilakukan oleh Diah Devi Setya Putri (Universitas Negeri Surabaya, 2019) . Skripsi ini mendiskripsikan jenis dan makna *giongo*, *giseigo* dan *gitaigo* dalam Komik Slam Dunk Volume 30-31 Karya Takehiko Inoue. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode telaah pustaka sesuai dengan teori Moleong, digunakan pada saat mencari dan mengumpulkan data yang berasal dari sumber tertulis yang terdiri dari buku, majalah, arsip dan dokumen-dokumen resmi. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif karena penelitian tersebut berupa gambar dan kata. Sumber data yang digunakan adalah komik slam dunk volume 30-31 yang isi keseluruhan komik tersebut berupa bahasa Jepang. Langkah pengumpulan data yang dilakukan yaitu membaca sumber data komik untuk mencari data yang dibutuhkan berupa 3 jenis *Onomatope* yang merupakan *giongo*, *giseigo* dan *gitaigo*. Instrumen analisis data penelitian adalah tabel klasifikasi. Dari penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa jenis *Onomatope* yang ditemukan ada 3, yaitu bentuk *giongo*, *giseigo*, dan *gitaigo*. Dalam penelitian tersebut juga disertai 7 data untuk *giongo*, 12 data untuk *giseigo*, 11 data untuk *gitaigo*.

Sementara itu metode pengumpulan data dalam penelitian ini akan menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah meneliti dan menganalisa data yang telah didapatkan dengan memilah data sehingga menghasilkan sesuatu yang dapat diteliti dan dibandingkan.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Anime

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *anime* diartikan sebagai animasi atau kartun khas Jepang. *Anime* merupakan konservasi dari kata *animation* dalam bahasa Inggris dan dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon*「アニメーション」.

Kata tersebut kemudian disingkat menjadi anime「アニメ」(Napier, 2005:04).

Anime pertama yang mencapai kepopuleran yang luas adalah Astro Boy karya Ozamu Tezuka pada tahun 1963. Sekarang *anime* sudah sangat berkembang jika dibandingkan dengan *anime* zaman dulu. Dengan grafik yang sudah berkembang sampai alur cerita yang lebih menarik dan seru. Masyarakat Jepang sangat antusias menonton *anime* dan membaca manga. Dari anak-anak sampai orang dewasa, mereka menganggap *anime* itu sebagai bagian dari kehidupan mereka.

2.2.1 Semantik

Dalam ilmu lingustik, salah satu cabang yang mengkaji tentang arti dan makna dari suatu kata, frasa, atau kalimat biasa disebut dengan semantik, atau dalam bahasa jepang biasa disebut dengan *imiron* (意味論). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, semantik adalah ilmu tentang makna kata dan kalimat, dan bagian struktur bahasa yang berhubungan dengan makna ungkapan atau struktur makna suatu pembahasan. Semantik menelaah lambang-lambang atau tanda-tanda yang menyatakan makna, hubungan makna yang satu dengan yang lain, dan pengaruhnya terhadap manusia dan masyarakat. Oleh karena itru, semantik mencakup makna-makna kata, perkembangannya dan perubahannya (Tarigan, 1985:7). Jadi semantik adalah adalah ilmu yang mempelajari tentang makna sebuah kata.

Semantik mengandung pengertian “studi tentang makna”. Studi yang mempelajari makna merupakan bagian dari linguistik. Seperti halnya bunyi dan tata bahasa, komponen makna dalam hal ini juga menduduki tingkat tertentu. Maksudnya apabila komponen bunyi menduduki pertama, tata bahasa pada tingkat kedua sedangkan komponen makna menduduki tingkat yang terakhir.

2.2.2 Makna

Makna adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari semantik. Makna kata dapat dimengerti jika sudah menjadi satu kalimat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, makna adalah maksud pembicara atau penulis, pengertian yang diberikan kepada suatu bentuk kebahasaan. Makna adalah apa yang kita artikan atau apa yang kita maksudkan.

Menurut Tarigan membagi makna atau meaning atas dua bagian yaitu makna linguistik dan makna sosial. Selanjutnya membagi makna linguistik menjadi dua yaitu makna leksikal dan makna struktural (Tarigan, 1985:11). Makna leksikal adalah makna unsur-unsur bahasa sebagai lambang benda, peristiwa, dll (Fatimah, 1999:13). Sedangkan makna stuktural adalah makna yang muncul sebagai akibat hubungan antara unsur bahasa yang satu dengan unsur bahasa yang lain dalam satuan yang lebih besar, berkaitan dengan morfem, kata, frasa, klausa, dan kalimat.

2.2.3 Onomatope

2.2.4.1 Pengertian Onomatope

Onomatope merupakan kata yang diciptakan ketika tidak dapat menentukan kata yang tepat (Akimoto, 2002:134). *Onomatope* adalah kata untuk menunjukan bunyi dari suara, bisa suara hewan, suara alam dan sebagainya, dan digunakan juga untuk menunjukan keadaan alam. Bentuk dan jenis *Onomatope* sangat beragam. *Onomatope* dapat ditemukan pada tuturan lisan dan dalam bahasa tulis. *Onomatope* yang digunakan dalam bahasa tulis memiliki fungsi untuk memberikan nuansa dan gambaran situasi agar nampak lebih hidup contohnya pada komik dan juga novel. Penggunaan *Onomatope* juga bertujuan agar bahasa yang digunakan tidak terlalu kaku sehingga dapat dinikmati oleh pembaca dengan nyaman. Dalam bahasa Jepang biasanya terdapat lebih banyak *Onomatope*. Oleh karena itu, tidak heran bila banyak sekali penelitian mengenai *Onomatope* yang diteliti pada komik dan juga novel. Pada komik dan juga novel *Onomatope* berfungsi memberikan efek imajinasi kepada pembaca dan ungkapan perasaan tokoh. *Onomatope* juga berfungsi agar cerita tidak terlalu kaku dan lebih hidup. Karena biasanya *Onomatope* lebih banyak ditemukan dalam bahasa Jepang. Negara Jepang adalah salah satu negara yang sering menggunakan *Onomatope* dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga *Onomatope* sangat erat hubungannya dalam keseharian masyarakat Jepang.

2.2.4.2 Jenis Onomatope

Menurut Kindaichi (dalam Yuliani, 2017:25) jenis-jenis *Onomatope* terdiri dari *giongo (giongo* dan *giseigo)* dan *gitaigo (gitaigo, giyougo,gijougo)*. *Giongo* atau *giseigo* merupakan kata-kata yang menirukan bunyi yang ada disekitar kita. Bedanya yakni jika *giongo* lebih menggambarkan tiruan bunyi yang keluar dari benda mati, sedangkan *giseigo* merupakan kata-kata yang menyatakan suara yang keluar dari makhluk hidup. Semenatara itu, *gitaigo* merupakan katakata yang menyatakan keadaan. Dari segi penulisannya, biasanya *giongo* dan *giseigo* ditulis dengan katakana, sedangkan *gitaigo* ditulis dengan hiragana.

2.2.4.3 Gitaigo

Gitaigo adalah kata-kata yang menggambarkan suatu keadaan yang secara tidak langsung menjelaskan fenomena yang tidak berhubungan langsung dengan bunyi. Dengan kata lain *gitaigo* merupakan kata-kata yang meniru keadaan suatu benda atau kegiatan yang dilakukan makhluk hidup yang tidak terlihat secara langsung, hanya bisa dirasakan dengan indera pendengaran.

Gitaigo merupakan kata yang menyatakan suatu keadaan atau pergerakan dengan bunyi secara simbolis. *Gitaigo* berkaitan dengan sikap dan gerak tubuh manusia. Dalam kehidupan di Jepang yang mana terstruktur lurus antara perintah dan kepatuhan, suatu kebiasaan terus menerus ditekan ataupun diubah mengikuti lingkungan sekitar. Oleh karena itu, mereka memberikan perhatian yang sangat besar tentang kebiasaan atau sikap terhadap orang lain.

Dahidi dan Sudjianto (2014:116) menyatakan *gitaigo* adalah suatu kata yang menunjukkan suasana atau perasaan yang memiliki keadaan itu ditunjukkan walaupun kurang jelas. *Gitaigo* terbagi menjadi tiga klasifikasi:

1. *Gitaigo* adalah suatu kata yang menyatakan keadaan dari benda mati yang seolah-olah memiliki suara atau bunyi.
2. *Giyougo* adalah suatu kata yang menyatakan keadaan tingkah laku dari makhluk hidup.

3. *Gijougo* adalah suatu kata yang seolah-olah menyatakan keadaan hati atau perasaan manusia. Secara lebih khusus lagi *gijougo* digunakan untuk mendefinisikan perasaan atau keadaan psikologis manusia yang terlihat maupun tidak terlihat dari raut wajah atau gerak tubuh.

2.2.4.4 Makna Onomatope

Akimoto (2002:138-139) membagi makna *Onomatope* menjadi 10 bagian.

1. Makna yang menggambarkan fenomena alam (*shizengenshou*)

   Makna tiruan suara fenomena alam (*shizengenshou* 自然現象) digunakan untuk menirukan suara fenomena alam yang mengeluarkan bunyi, seperti suara hujan, angin, dan lain-lain.

   Contoh: 「ザーザー」*zaa-zaa*

   Kata *zaa-zaa* merupakan tiruan bunyi dari bunyi air yang deras.

2. Makna yang menggambarkan suara binatang (*Doubutsu no Nakigoe*)

   Makna ini digunakan untuk menunjukkan suara biantang.

   Contoh: 「わんわん」*wanwan*

   Kata *wanwan* merupakan tiruan bunyi dari seekor anjing yang menggonggong.

3. Makna yang menggambarkan suara manusia (*Hito no Koe/Oto)*

   Makna ini digunakan untuk menunjukkan suara manusia yang keluar dari mulut dan menghasilkan bunyi atau suara, seperti suara tertawa, berteriak, dan saat batuk.

   Contoh:「きゃあああ」*Kyaaaa*

   Kata *kyaaa* merupakan suara yang keluar dari mulut manusia saat berteriak ketika melihat sesuatu yang

mengagumkan atau ketika seseorang terkejut.

4. Makna yang menggambarkan perilaku manusia (*Hito no Dousa)*

   Makna ini digunakan untuk menunjukkan gerakan atau aktivitas manusia ketika melakukan suatu kegiatan, seperti menepuk dan berlari.

   Contoh: 「ぽっ」 *Pot*

   Kata *Pot* menggambarkan tiruan bunyi dari tepukan. Misalnya seperti menepuk bahu.

5. Makna yang menggambarkan keadaan atau perasaan manusia (*Hito no Yousu/Shinjou*)

   Makna ini digunakan untuk menunjukkan perasaan atau keadaan manusia, seperti saat sedang terkejut, marah, dan gembira.

   Contoh: 「イライラ」 *ira ira*

   Kata *ira ira* menggambarkan perasaan marah atau jengkel

6. Makna yang menggambarkan karakteristik fisik manusia (*Hito no Shintaiteki Tokuchou*)

   Makna ini digunakan untuk menunjukkan keadaan fisik manusia atau menunjukkan keadaan dari anggota tubuh manusia, seperti keadaan kulit kasar dan kusam, rambut yang halus, dan tubuh yang bercucuran keringat.

   Contoh: 「キラキラ」 *kira kira*

   Kata *kira kira* menggambarkan keadaan rambut yang berkilauan.

7. Makna yang menggambarkan kondisi kesehatan manusia (*Hito no Kenkou Joutai*)

   Makna ini digunakan untuk menunjukkan keadaan kesehatan manusia, seperti saat sedang kepala pusing, atau mabuk setelah minum.

   Contoh: 「がんがん」 *gan gan*

Kata *gan gan* menggambarkan keadaan kesehatan manusia saat kepala pusing atau nyut-nyutan.

8. Makna yang menggambarkan suara benda (*Mono ga Dasu Oto*).

   Makna ini digunakan untuk menunjukkan tiruan bunyi dari suatu benda, seperti bunyi lonceng, klakson mobil, dan suara gemrincing.

   Contoh: 「トントン」 *ton ton*

   Kata *ton ton* menggambarkan bunyi yang keluar dari suara ketukan pintu.

9. Makna yang menggambarkan pergerakan benda (*Mono no Ugoki*)

   Makna ini digunakan untuk menunjukkan tiruan gerakan dari suatu benda, seperti saat berputar dan terseret.

   Contoh: 「くるくる」 *kuru kuru*

   Kata *kuru kuru* merupakan *Onomatope* yang digunakan untuk menunjukkan keadaan suatu benda yang berputar-putar.

10. Makna yang menggambarkan sifat atau keadaan suatu benda (*Mono no Youtai/Seishitsu*)

    Makna ini digunakan untuk menunjukkan tiruan dari karakter atau keadaan suatu benda, seperti benda yang berantakan dan benda yang berkilauan.

    Contoh: 「ボロボロ」 *boro boro*

    Kata *boro boro* merupakan kata yang menggambarkan suatu keadaan benda yang berantakan atau berserakan.

2.2.4.5 Makna Gitaigo

Setelah Akimoto (2002:138-139) menjelaskan beberapa makna yang terdapat di dalam *Onomatope*, dan pembagian makna dari *gitaigo* adalah sebagai berikut:

1. Makna yang menggambarkan keadaan atau perasaan manusia (*Hito no yousu/shinjou*)
2. Makna yang menggambarkan karakter fisik manusia (*hito no shintaiteki tokuchou*)
3. Makna yang menggambarkan kondisi kesehatan manusia (*hito no kenkou joutai*)
4. Makna yang menggambarkan perilaku manusia (*hito no dousa*)
5. Makna yang menggambarkan pergerakan benda (*mono no ugoki*)
6. Makna yang menggambarkan keadaan suatu benda (*mono no youtai / seishitsu*)