

ANALISIS ONOMATOPE
PADA FILM
Super Sentai Movie (2017-2020)



Disusun oleh :

Byan M.K

NIM 1501065008

PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA
2022

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : ANALISIS ONOMATOPE PADA FILM SUPER SENTAI
MOVIE (2017-2020)

NAMA : BYAN MUHAMMAD KANISHKA
NIM : 1501065008

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran
penguji

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Muhammadiyah PROF. DR. HAMKA
Hari : Selasa
Tanggal : 9 Agustus 2022
Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Rita Agustina Karnawati, M.Pd.	 1/9/2022
Sekretaris	: Ayu Putri Seruni, M.Pd.	 3/8-2022
Pembimbing	: Ana Natalia, M.Pd.	
Panguji I	: Rita Agustina Karnawati, M.Pd.	
Panguji II	: Yuni Masrokhah, M.Hum	 9/8-2022

Disahkan oleh,

Dekan,




Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd.

NIDN: 0317126903

HALAMAN PERSETUJUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Judul Skripsi : Analisis Onomatope pada Film Super Sentai
Movie (2017-2020)
Nama : Byan Muhammad Kanashika
NIM : 1501065008

Setelah diperiksa dan dikoreksi melalui proses bimbingan, maka dosen pembimbing dengan ini menyatakan setuju terhadap skripsi ini untuk diujikan atau disidangkan.

Jakarta, 20 Juli 2022

Pembimbing,



Ana Natalia, M. Pd.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : BYAN MUHAMMAD KANISHKA

NIM : 1501065008

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul *ANALISIS ONOMATOPE PADA FILM SUPER SENTAI MOVIE (2017-2020)* merupakan hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan dan keyakinan saya bukan plagiat dari karya ilmiah yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis orang lain. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya tulis dengan benar sesuai dengan pedoman dan tata cara pengutipan yang berlaku. Apabila ternyata dikemudian hari skripsi ini, baik sebagian maupun keseluruhan merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Porf. DR.HAMKA.

Jakarta, 19 juli 2022

Yang membuat pernyataan



Nama: BYAN MUHAM MAD KANISHKA

NIM: 1501065008

ABSTRAK

BYAN MUHAMMAD KANISHKA : 1501065008.

Analisis Onomatope Pada Film Super Sentai Movie (2017-2020). Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof.DR. HAMKA. 2022 Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk dan makna onomatope bahasa Jepang. Analisis ini dilakukan berdasarkan teori semantik , bentuk dan makna onomatope pada film superhero Jepang. Metode penelitian ini menggunakan menggunakan metode pengumpulan data dengan studi kepustakaan dan teknik simak dan catat yang kemudian dianalisis untuk dapat mengklasifikasi data sesuai rumusan masalah. Pada data terdapat lima bentuk onomatope yaitu 1, onomatope yang mengungkapkan situasi atau kondisi (Gitaigo); 2. Onomatope yang menirukan bunyi dari makhluk hidup (Giseigo); 3. Onomatope yang mengungkapkan tiruan bunyi dari suatu benda mati (Giongo); 4. Onomatope yang menirukan perasaan manusia (Gijougo); dan 5. Onomatope yang menirukan perasaan manusia. Sumber data diambil dari empat serial film super Sentai Movie yang diambil secara acak sejak tahun 2017, 2018, 2019, dan 2020. Kata kunci : Onomatope, bentuk onomatope dan klasifikasi onomatope.

ABSTRACT

BYAN MUHAMMAD KANISHKA : 1501065008.

Onomatope Analysis in Super Sentai Movie (2017-2020). Thesis. Jakarta: Japanese Language Education Study Program Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Prof.DR. HAMKA. 2022 This study aims to analyze the form and meaning of Japanese onomatopoeia. This analysis was conducted based on the theory of semantics, form and meaning of onomatopoeia in Japanese superhero films. This research method uses data collection methods with literature studies and listening and note-taking techniques which are then analyzed to be able to classify the data according to the problem formulation. In the data there are five forms of onomatope, namely 1. onomatope which expresses a situation or condition (Gitaigo); 2. Onomatope that imitates the sound of living things (Giseigo); 3. Onomatope which reveals the imitation of sound from an inanimate object (Giongo); 4. Onomatope that imitates human feelings (Gijougo); and 5. Onomatope that imitates human feelings. The data sources are taken from four Super Sentai Movie series which were taken randomly since 2017, 2018, 2019, and 2020. Keywords: Onomatope, onomatope form and onomatope classification.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul Analisis Onomatope Pada Film Super Sentai Movie (2017- 2020). Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Rasulullah Muhammad Saw, yang telah membawa risalah islamiah sehingga kita berada pada zaman yang tercerahkan dan berkeadaban. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada pihakpihak yang telah membantu selama proses penyusunan. 1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA 2. Ketua Program Studi Bahasa Jepang 3. Sekretaris Program Studi Bahasa Jepang 4. Ana Natalia, M.Pd, Dosen Pembimbing I 5. Penguji I 6. Penguji II 7. Seluruh Program Studi Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Semoga jasa dan kebaikan Bapak/ Ibu tercatat sebagai amal baik yang akan mendapat balasan dari Allah Swt. Semoga skripsi ini memberi manfaat baik bagi penulis, pembaca, dan pengembangan ilmu.

Jakarta, 11 Agustus 2022

BYAN MUHAMMAD KANISHKA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Tujuan Penelitian

BAB II KAJIAN TEORI

- A. Tinjauan Pustaka
- B. Kerangka Teori
 - 1. Fonologi
 - 2. Morfologi
 - 3. Semantik
 - 4. Relasi Makna
 - 5. Onomatope

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- 1. Sinopsis Film
- 2. Data Penelitian
- 3. Metode Penelitian
- 4. Pengolahan Data
- 5. Metode Analisa Data
- 6. Metode Penyajian Analisa Data

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

1. Pengamatan Film I
2. Pengamatan Film II
3. Pengamatan Film III
4. Pengamatan Film IV

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu unsur terpenting, baik komunikasi secara lisan maupun tulisan. Dengan bahasa, manusia dapat saling berinteraksi untuk menyampaikan pesan, maksud dan gagasan kepada orang lain. Seperti yang dikemukakan oleh Sutedi (2011, hlm. 2), bahwa salah satu fungsi bahasa adalah sebagai media atau sarana untuk menyampaikan ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada orang lain. Bila bentuk tulisan seorang pembaca perlu memahami maksud atau isi cerita yang akan disampaikan oleh pengarang atau penulis pesan. Bila bentuk lisan pembicara perlu menggunakan nada atau intonasi, gestur tubuh, situasi, waktu, tempat dan pada siapa ia melakukan proses pembicaraan tersebut. Bahasa di dunia ini ada berbagai macam karena setiap bangsa maupun suku bangsa memiliki bahasa sendiri seperti bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Jepang dan lain-lain. Perbedaan bahasa ini tidak hanya dari segi kosakatanya saja, banyak aspek yang membuat bahasa satu dengan yang lain berbeda seperti perbedaan pada tata bahasa, bentuk tulisan, pelafalan dan lain-lain. Walaupun begitu banyak sekali penelitian dilakukan yang berhubungan dengan bahasa Jepang di Indonesia walaupun bahasa tersebut termasuk bahasa tersulit di dunia. Hal tersebut bisa dilihat dari banyaknya jurusan bahasa Jepang di berbagai universitas di Indonesia, hal ini juga didukung dengan pembelajar bahasa Jepang yang makin meningkat di Indonesia.

Terjadinya komunikasi tidak hanya menggunakan bahasa yang tepat dan jelas, untuk mendukung tersampainya maksud atau isi cerita tetapi juga diperlukan kata-kata yang dapat mewakili kondisi atau benda sesuai dengan yang dimaksud pengarang atau pembicara seperti onomatope. Onomatope merupakan sekelompok kata yang menirukan bunyi atau suara dari sumber yang digambarkannya, baik menggambarkan makhluk hidup maupun benda mati. Pada dasarnya, onomatope adalah kata-kata yang terbentuk berdasarkan hasil tiruan bunyi yang dilakukan oleh manusia. Namun kata-kata yang dibentuk berdasarkan tiruan bunyi ini tidaklah persis sama, hanya mirip saja. Hal ini disebabkan benda atau binatang yang mengeluarkan bunyi itu tidak memiliki alat ucap fisiologis seperti manusia, dan sistem fonologi tiap bahasa berbeda (Suwandi, 2006:138). Tidak hanya bunyi, onomatope juga digunakan untuk menggambarkan perasaan seseorang, perilaku seseorang maupun pergerakan sebuah benda. Dalam komik, novel, cerpen, film bahkan iklan, keberadaan onomatope sangatlah penting untuk menghidupkan keadaan yang diilustrasikan, sehingga pembaca mampu untuk mengimajinasikan dan merasakan keadaan tersebut. Dalam bahasa Jepang pada umumnya, onomatope dibagi menjadi dua bagian, yaitu giongo dan gitaigo. Jadi giongo datang dari suara-suara makhluk hidup atau benda mati. Jika giongo adalah suara yang dihasilkan dari makhluk hidup atau benda mati, gitaigo digunakan untuk menunjukkan suasana, situasi, atau gerakan tertentu. Giongo dan gitaigo penggunaannya sangat signifikan dalam suatu bacaan, karena membantu dalam penggambaran situasi, kondisi atau suasana yang ada dalam bacaan tersebut. Dengan bantuan giongo dan gitaigo, pembaca dapat lebih mengimajinasikan lebih baik lagi keadaan atau suasana yang terjadi. Giongo dan gitaigo banyak digunakan dalam beberapa karya dan budaya Jepang seperti komik, novel, film, majalah dan lain-lain.

Giongo dan gitaigo dapat diklasifikasikan lagi menjadi

1. Gitaigo : onomatope yang mengungkapkan situasi atau kondisi
2. Giongo : onomatope yang mengungkapkan tiruan bunyi dari suatu benda mati.
3. Giseigo : onomatope yang mengungkapkan tiruan suara dari makhluk hidup.
4. Giyougo : onomatope yang mengungkapkan tingkah laku atau gerakan/
5. Gijougo : onomatope yang mengungkapkan perasaan manusia.

Onomatope memiliki banyak bentuk dan makna, seperti bentuk pemanjangan suara memiliki makna suara yang panjang dan aktifitas yang berlangsung lama. Hal ini dapat dilihat pada data berikut :

Suara hujan. 「ザー。。。」 [Zaa...] Zaaaaa

Onomatope zaa... pada data di atas memiliki makna hujan yang berlangsung lama.

Onomatope di atas memiliki bentuk pemanjangan suara yang ditandai dengan tanda strip 「—」 .

Selain pada kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang sebagaimana dalam koran, novel dan drama, onomatope juga akan sering kita temui pada film, hal ini dikarenakan film adalah sebuah kisah yang diceritakan melalui rangkaian gambar, sehingga terdapat banyak adegan di dalamnya yang sulit untuk diekspresikan ke dalam kata-kata akibatnya banyak kata tiruan atau onomatope. Pada dasarnya kata berulang onomatope akan menarik dan menyenangkan untuk dipelajari, apalagi bila dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik serta efek suara yang sangat hidup untuk mempermudah mengingat serta memahaminya.

Kemenerikan onomatope inilah yang membuat penulis bermaksud untuk melakukan penelitian kebahasaan mengenai onomatope pada film Jepang yaitu film super hero .

Super Sentai karya **Shotaro Ishinomori**

Yang berbunyi seperti ini:

Dikarenakan ada banyak dan jenis onomatope selain berada di film serial tersebut maka tak heran mulai dari lingkungan sekitar hingga keranah lagu dan film hororpun terdapat suara dari onomatope itu. Bahkan termasuk dengan suara yang paling susah untuk didengar yaitu suara dari detak jantung diri sendiri.

Dari penelitian ini diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi untuk meningkatkan pemahaman pembelajar bahasa Jepang terhadap onomatope.

Film super sentai movie ini dipilih sebagai objek penelitian karena ini merupakan film menggunakan onomatope dalam alat yang digunakan. Hal ini akan memudahkan penulis untuk mencari perbedaan diantaranya dan juga dapat mengklasifikasikan serta memahami onomatope yang terdapat dalam film tersebut sehingga dapat mengambil kesimpulan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memutuskan untuk membahas mengenai makna onomatope dalam salah satu film bahasa Jepang yang disajikan dalam bentuk tulisan dengan judul “**ANALISIS ONOMATOPE PADA FILM PAHLAWAN SUPER** “

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Apa saja onomatope yang ada dalam super sentai movie?
- 2) Apa makna onomatope dalam super sentai movie?
- 3) Apa fungsi onomatope dalam super sentai movie?

1.2.2 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang, penulis membatasi penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Penelitian ini hanya membahas mengenai onomatope apa saja yang ada dalam film tersebut .
- 2) Penelitian ini hanya membahas makna onomatope dalam film super sentai .
- 3) Penelitian ini hanya membahas mengenai fungsi onomatope dalam film super sentai .

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Mengetahui onomatope yang ada dalam super sentai movie.
- 2) Mengetahui makna onomatope dalam super sentai movie.
- 3) Mengetahui fungsi onomatope dalam super sentai movie.

KEPUSTAKAAN

- Achmad dan Abdullah A. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: Erlangga
- Akimoto, Miharū. 2002. *Yoku Wakaru Goi*. Tokyo: ALC.
- Andini, Rizki. (2000). *Penggunaan Sokuon, Hatsuon, -ri dan Kasane Kotoba sebagai Pembeda Skala Intensitas Onomatopoeia dalam Komik Doraemon*. (Skripsi). Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Aoyama, Gosho. (2010). *Detektif Conan*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Araki, Hirohiko. (1989). *Jojo no Kimyouna Bouken*. Tokyo: Shueisha
- Janpu
 _____ (1992). *Jojo no Kimyouna Bouken*. Tokyo: Shueisha
- _____ (1996). *Jojo no Kimyouna Bouken*. Tokyo: Shueisha
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arista, Riza Prastiti. (2015). *Penggunaan Onomatopoeia dalam Media Sosial Twitter (Studi Kasus Artis Jepang)*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya, Malang.
- Chaer, A. (2007). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chang, Andrew C. (1990). *Wa-Ei: Gitaigo-Giongo Bunrui Youhou Jiten [A Thesaurus of Japanese Mimesis and Onomatopoeia: Usage by Categories]*. Tokyo: Taishukan Shoten.
- Departemen Pendidikan Nasional, Pusat Bahasa. 2003. *Kamus Bahasa Indonesia*.
- Detik. (2013, 26 Agustus). *Candy Candy, Pelopor Tren Manga di Indonesia*. [Online]. Diakses dari <https://hot.detik.com/art/d-2340596/candy-candy-pelopor-tren-manga-di-indonesia->
- Fukuda, Hiroko (2003). *Jazz Up Your J*
- Sutedi, Dedi. 2004. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang (Nihongo Gaku no Kiso)*. Bandung: Humaniora.
- Sutrisna, Tri. 2017. *Bentuk Dan Strategi Penerjemahan Onomatopoeia Bahasa Jepang Pada Komik One Piece (Penerjemahan)*. Skripsi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
- Sumber link film :
- <https://powerrangers.fandom.com/wiki/RangerWiki>
- https://powerrangers.fandom.com/wiki/Uchu_Sentai_Kyuranger

https://powerrangers.fandom.com/wiki/Uchu_Sentai_Kyuranger_The_Movie:_The_Geth_Indaver%27s_Counterattack#References

https://powerrangers.fandom.com/wiki/Kaitou_Sentai_Lupinranger_VS_Keisatsu_Sentai_Pat_ranger

https://powerrangers.fandom.com/wiki/Kaitou_Sentai_Lupinranger_VS_Keisatsu_Sentai_Pat_ranger_en_Film

https://powerrangers.fandom.com/wiki/Kishiryu_Sentai_Ryusoulger

https://powerrangers.fandom.com/wiki/Kishiryu_Sentai_Ryusoulger_The_Movie:_Time_Slip!_Dinosaur_Panic!!

https://powerrangers.fandom.com/wiki/Mashin_Sentai_Kiramager

https://powerrangers.fandom.com/wiki/Mashin_Sentai_Kiramager_The_Movie:_Be_Bop_Dream

<https://kissasian.li/>

<https://ryuzakilogia.net>