

**PENGGUNAAN ONOMATOPIA
DALAM KOMIK ANIMASI BAHASA JEPUN**

MARIAM MOHD. SALLEH

**TELAH DISERAHKAN UNTUK MEMENUHI
KEPERLUAN BAGI
IJAZAH SARJANA PENGAJIAN BAHASA MODERN**

**FAKULTI BAHASA DAN LINGUISTIK
UNIVERSITI MALAYA
KUALA LUMPUR**

JUN 2003

Perpustakaan Universiti Malaya



A511140875

PERAKUAN Tentang Hasil Kerja Akademik

Dengan ini saya, MARIAM BTI MOHD. SALLEH No. Pendaftaran TGAX 01001 mengaku bahawa naskah disertasi yang saya serahkan bertajuk PENGGUNAAN ONOMATOPIA DALAM KOMIK ANIMASI BAHASA JEPUN merupakan hasil kerja akademik saya sendiri kecuali bahan atau petikan yang telah dinyatakan sumber asalnya.

Sekian, dimaklumkan.

Yang benar,



(Mariam bti Mohd. Salleh)

No. Pendaftaran : TGAX 01001

Tarikh : JUN 2003

PENGHARGAAN

Syukur Alhamdulillah, dengan segala limpah rahmatNya akhirnya dapat pengkaji menyiapkan disertasi yang tidak seadanya ini dalam jangka masa yang telah ditetapkan.

Di kesempatan ini, ingin pengkaji merakamkan jutaan terimakasih dan penghargaan yang tidak terhingga terutamanya kepada penyelia, Dr. Suraiya Mohd. Ali yang telah banyak memberi bimbingan serta idea-idea yang bernas di sepanjang penulisan disertasi ini. Sifat beliau yang sentiasa memberi keyakinan dan membantu termasuk dalam hal-hal pengurusan biasiswa amat pengkaji hargai.

Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada pihak pengurusan Universiti Teknologi MARA (UiTM) yang telah menawarkan biasiswa serta tempoh cuti belajar yang amat diperlukan untuk pengkaji menyempurnakan disertasi ini. Ucapan terimakasih yang tidak terhingga juga ditujukan kepada staf-staf Pusat Bahasa UiTM terutamanya Prof. Madya Puan Maimunah Idrus, Puan Aini Hj. Aziz yang telah banyak memberi sokongan dan galakan kepada pengkaji untuk meneruskan pengajian di peringkat sarjana ini.

Ucapan penghargaan khas juga ditujukan kepada Dekan Fakulti Bahasa dan Linguistik Prof. Dr. Choi Kim Yok, Timbalan Dekan Dr. Kamillah Ghazali dan semua tenaga pengajar yang begitu banyak menyumbang ilmu dan tunjuk ajar kepada pengkaji terutamanya Prof. Datin Dr. Jamaliah Mohd. Ali, Dr. Asha Doshi

dan ramai lagi, yang jika tanpa ilmu pengetahuan yang dicurahkan oleh mereka tidak mungkin pengkaji dapat menghasilkan disertasi ini.

Dan kepada rakan seperjuangan En. Ahmad Shah Saoudi, pihak perpustakaan Universiti Malaya dan ramai lagi yang tidak tersenarai di sini yang telah banyak memberi pertolongan secara langsung atau tidak langsung, ucapan terima kasih yang tidak terhingga pengkaji ucapkan.

Akhir sekali, ucapan terimakasih sepanjang hayat kepada suami dan anakanda tersayang yang begitu banyak berkorban masa dan perasaan di sepanjang tempoh penulisan disertasi ini. Semuga Allah S.W.T memberkati pengorbanan kalian berdua. Amin.

Sekian. Wassalam.

MARIAM MOHD. SALLEH

JUN 2003.

ABSTRAK

Objektif kajian ini adalah untuk melihat penggunaan bahasa (*language use*) oleh leksis-leksis onomatopia yang terdapat dalam medium buku komik animasi Bahasa Jepun. Data kajian diperolehi dari dua buah buku komik animasi Bahasa Jepun terpilih berjudul *Shin Ninja Hattori Kun* (Ninja) dan *Poketto Monsutā* (Pokemon). Pemilihan sumber kajian daripada genre kanak-kanak / remaja lelaki yang mengandungi subgenre aksi fantasi ini dianggap menepati definisi onomatopia itu sendiri yang menggambarkan atau meniru bunyi / pergerakan / keadaan dari alam di sekeliling kita samada secara langsung atau tidak langsung, iaitu berdasarkan sumber dari objek organik atau bukan organik.

Kajian penggunaan bahasa ini akan menggunakan kaedah analisis secara komponen (leksikal) yang mengadaptasikan pendekatan daripada teori semiotik Saussure dan Peirce. Kaedah analisis ini akan mengaitkan hubungan yang bersifat dua hala antara *signifier* dan *signified*, atau antara *representamen* dan *interpretant*, atau dalam bahasa mudahnya hubungan antara bentuk dan makna (iaitu antara bunyi dan makna) bagi menghuraikan ciri-ciri lambang bahasa yang bersifat tidak arbitrer.

Sebagai kesimpulannya, kajian ini menunjukkan leksis-leksis onomatopia memiliki ciri-ciri yang sama seperti leksis-leksis bukan onomatopia yang lain dari aspek hubungan leksikalnya dan proses-proses yang terlibat seperti proses inovasi leksikal dan pinjaman. Ciri-ciri istimewanya pula adalah dari segi peranannya sebagai kod lisan dan kod ikon serta kepelbagaian struktur pada sistem ortografinya yang

berupaya menjadikan sesuatu imej naratif begitu ekspresif dan dramatik sekali.

Secara keseluruhannya, kajian ini mendapati leksis-leksis onomatopia mempunyai peranan yang cukup signifikan dan sinonim sekali dengan sistem linguistik Bahasa Jepun khususnya. Begitu juga impak dan peranannya yang cukup penting dalam aspek sosio-budaya masyarakat Jepun itu sendiri, walaupun kewujudannya sering dipinggirkan (*disregard*) dalam banyak bahasa lain sejak zaman fahaman linguistik Saussure lagi.

ABSTRACT

The objective of this research is to study the language of onomatopoeic words used in the medium of Japanese animation comic books. The research data was collected from two Japanese animation comic books namely Shin Ninja Hattori Kun (Ninja) and Poketto Monsutā (Pokemon). The selection of research source of genre children / teen boys with subgenre action fantasy can be regarded as parallel with the definition of onomatopoeia itself which is the imitation of sound or depiction of states or conditions or manners from our surroundings, either directly or indirectly, based on organic or inorganic source.

This research utilizes an analytical method by component (lexical) adapted from the theoretical semiotic approaches of Saussure and Peirce. The analysis correlates the two-way relationship between signifier and signified, or between representamen and interpretant, or in simpler terms the relationship between shape and meanings (i.e. between sound and meanings) to elaborate the characteristics of non-arbitrary language symbols.

In conclusion, this research shows that onomatopoeic words are similar to non-onomatopoeic words in term of their lexical relationship and the process involved such as the process of lexical innovation and borrowing. Furthermore, onomatopoeic words have unique characteristics in terms of their role as codes of speech and icons as well as the various structures exhibited in their orthographic system which enable a narrative image to be displayed very expressively and with dramatic effects.

Overall, this research has shown that onomatopoeic words play a vital role and have become synonymous, particularly, with the Japanese linguistic system. Also, its impact and role are significant in the socio-culture of the Japanese community itself even though its existence has always been disregarded in other languages since the period of Saussure.

SENARAI JADUAL & RAJAH

Jadual / Rajah	Tajuk	Muka surat
Jadual 1.0	Tiruan Bunyi Binatang Dalam 10 Bahasa	5
Rajah 2.1.1a	Model Linguistik Saussure	21
Rajah 2.1.1b	Segitiga Ogden & Richards	23
Rajah 2.1.2	Model Semiotik Peirce	25
Rajah 2.2.1	Model Persepsi, Semantik dan Pengwujudan	31
Rajah 2.3.2a	Aspek Perlambangan Bunyi Shibatani	39
Rajah 3.1.1	Model Media Katz, Gurevitch & Hass	60
Rajah 3.2.2	Dua ilustrasi yang menggunakan lekis <i>pinpo-n</i>	73
Jadual 4.2.2a	Data Kajian Ninja	81
Jadual 4.2.2b	Data Kajian Pokemon	85
Rajah 4.2.3	Dua ilustrasi yang menggambarkan bunyi derapan tapak kaki	96
Jadual 4.2.2c	Klasifikasi Data Kajian Ninja	105
Jadual 4.2.2d	Klasifikasi Data Kajian Pokemon	107

KANDUNGAN

Halaman judul	...	ii
Perakuan	...	iii
Penghargaan	...	iv
Abstrak	...	vi
Abstract	...	viii
Senarai Jadual / Rajah	...	x
Kandungan	...	xi

BAB SATU : PENGENALAN

1.0	Latar belakang Kajian	...	1
1.1	Pernyataan Masalah (Rasional)	...	6
1.2	Objektif Kajian	...	11
1.3	Anggapan dan Batasan Kajian	...	12
1.4	Kepentingan Kajian	...	15

BAB DUA : TINJAUAN KAJIAN BERKAITAN

2.0	Pengenalan	...	17
2.1	Teori Semiotik Am	...	17
2.1.1	Teori Semiotik Saussure	...	19
2.1.2	Teori Semiotik Peirce	...	24

2.2	Teori Motor dan Konsep Kearbitreran Bahasa	...	28
2.2.1	Semiotik, Lambang dan Persepsi	...	30
2.3	Konsep Onomatopia	...	32
2.3.1	Definisi dan Berbagai Istilah Onomatopia	...	35
2.3.2	Aspek Onomatopia Secara Perbandingan Antara Bahasa	...	38
2.4	Bahasa Jepun – Pengenalan Sepintas Lahu	...	40
2.4.1	Sistem Ortografi Bahasa Jepun	...	41
2.4.2	Sistem Fonologi Bahasa Jepun	...	42
2.5	Onomatopia dan Budaya Masyarakat Jepun	...	45
2.5.1	Onomatopia dalam Sistem Linguistik Bahasa Jepun	...	47
2.5.1.1	Fungsi Onomatopia	...	48
2.5.1.2	Onomatopia dari Aspek Fonologi	...	51
2.5.2	Peranan Onomatopia dalam Inovasi Leksis	...	53
2.6	Penutup	...	54

BAB TIGA : METODOLOGI KAJIAN

3.0	Pengenalan	...	55
3.1	Data Kajian	...	55
3.1.1	Komik Animasi Sebagai Sumber Kajian	...	57
	– Definisi dan Popularitinya		
3.1.2	Sebab-sebab Pemilihan Sumber Kajian	...	61
3.1.3	Ringkasan Komik Animasi Terpilih	...	66
3.2	Perkaedahan dan Pendekatan Kajian	...	68

3.2.1	Lambang Bahasa Secara Arbitrer dan Ikon	...	68
3.2.2	Kaedah Analisis Secara Komponen (Leksikal)	...	71
3.3	Prosedur Kajian	...	74
3.4	Masalah Pengumpulan Data	...	75
3.5	Penutup	...	76

BAB EMPAT : ANALISIS DAN DAPATAN KAJIAN

4.0	Pengenalan	...	77
4.1	Penggunaan Leksis Onomatopia dalam Buku Komik	...	77
4.2	Analisis Data	...	78
4.2.1	Format Data Kajian	...	78
4.2.2	Penyusunan Data Kajian	...	81
4.2.3	Analisis Data Secara Komponen (Leksikal)	...	90
4.3	Masalah Penganalisan Data	...	113

BAB LIMA : KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.0	Kesimpulan	...	114
5.1	Cadangan	...	117

LAMPIRAN	...	118
-----------------	-----	-----

RUJUKAN	...	129
----------------	-----	-----