



Onomatopoeia in the Digital Manga *Naruto: Shinden – Yukemuri Ninpouchou* Chapters 1–15

Aulia Rahmi¹, Nova Yulia²

¹ Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Indonesia

² Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Indonesia
aumiaumi07@gmail.com¹, novayulia@fbs.unp.ac.id²

ABSTRACT

*Onomatopoeia refers to words that imitate or describe sounds, conditions, movements, or certain feelings. Its use is not limited to spoken communication but is also widely found in literary works such as novels and manga to strengthen visual impressions and enrich narrative expression. However, understanding onomatopoeia often poses challenges for learners or non-native speakers of Japanese due to its contextual nature and strong cultural specificity. This study aims to identify and describe the types and meanings of onomatopoeia found in the digital manga *Naruto: Konoha Shinden – Yukemuri Ninpouchou* Chapters 1–15. The data analysis is based on the classification theory of onomatopoeia proposed by Kindaichi and Asano (1978), as cited in Hinata and Hibiya, as well as Akimoto's theory of onomatopoeic meaning (in *Nihongo Kyouiku ni Okeru Onomatope no Kenkyuu*, p. 30), referenced by Hasna and Hermansyah (2019). This research employs a qualitative approach using a descriptive method. Data were collected through documentation study of the manga, with the data consisting of all onomatopoeic expressions appearing in the text. The results reveal five types of onomatopoeia within a total of 54 data entries. The most dominant type is *giyougo* with 21 occurrences, while *gijougo* is the least frequent, appearing only once. Furthermore, eight out of ten categories of onomatopoeic meaning proposed by Akimoto were identified, including: imitation of natural phenomena (1 data), animal sounds (1 data), human sounds (10 data), human behavior (17 data), human states or feelings (5 data), object sounds (18 data), and object movements (1 data).*

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 27 April 2026

Accepted: 27 Juni 2026

Publish online: 30 Juni 2026

Keywords:

Onomatope, jenis onomatope, makna onomatope, Naruto Konoha Shinden-Yukemuri Ninpouchou

Open access 
Jurnal Omiyage

is a peer-reviewed open-access journal

ABSTRAK

Bahasa Jepang memiliki banyak onomatope yang digunakan untuk menirukan bunyi, menggambarkan keadaan, serta mengekspresikan perasaan dan tindakan. Bagi pemelajar non-native bahasa Jepang, onomatope sering menjadi kendala karena tidak memiliki padanan langsung dalam bahasa lain dan maknanya bergantung pada konteks. Dalam media seperti manga, onomatope sering ditampilkan secara visual tanpa penjelasan tambahan sehingga sulit dipahami. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis jenis dan makna onomatope dalam manga digital *Naruto Konoha Shinden-Yukemuri Ninpouchou* chapter 1-15 yang bergenre aksi, pertarungan, dan misi menyelesaikan tugas menuju pemandian air panas dengan berbagai ekspresi emosional. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik simak catat. Analisis jenis onomatope menggunakan teori Kindaichi dan Asano (dalam Purwani, et al. 2020), sedangkan kategori makna menggunakan teori Akimoto (dalam Hasna dan Hermansyah 2019). Hasil penelitian ini menemukan 54 data onomatope. Berdasarkan jenis, ditemukan *giseigo* 11 data, *giougo* 19 data, *gitaigo* 2 data, *giyougo* 22 data, dan *gijougo* tidak ditemukan karena manga lebih mengandalkan visual (ekspresi dan gestur). Berdasarkan makna, ditemukan tiruan fenomena alam 1 data, tiruan suara hewan 1 data, tiruan suara manusia 17 data, tiruan keadaan dan perasaan manusia 5 data, tiruan suara benda 18 data, tiruan pergerakan benda 1 data, dan tiruan sifat atau keadaan suatu benda 1 data. Penelitian menunjukkan bahwa onomatope berperan penting dalam memperkuat humor, emosi, dan interaksi antarkarakter, serta membantu pemelajar bahasa Jepang non-native memahami makna leksikal dan kontekstual secara lebih mendalam.

Kata Kunci: Onomatope, Jenis Onomatope, Makna Onomatope, *Naruto: Konoha Shinden-Yukemuri Ninpouchou*

Citation (APA Style) :

Rahmi, A., & Yulia, N. (2026). Onomatopoeia in the digital manga *Naruto: Shinden – Yukemuri Ninpouchou* chapters 1–15. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 9(1), 109–121. <https://doi.org/10.24036/vb48x854>

INTRODUCTION

Bahasa merupakan kemampuan khas manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui tanda atau kata, serta berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan ide, pikiran, gagasan, hasrat, dan keinginan, baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Sutedi (2011:2), ketika seseorang mengungkapkan maksudnya melalui bahasa, lawan bicara dapat memahami pesan tersebut karena mampu menangkap makna yang terkandung di dalamnya, sehingga bahasa berperan sebagai media penyampaian makna. Dalam kaitannya dengan bunyi, Tamoro (1993:14) menjelaskan bahwa onomatope adalah kata yang meniru atau merepresentasikan berbagai suara, seperti suara hewan, manusia, alam, maupun aktivitas tertentu. Sejalan dengan hal tersebut, Fukuda (2003:20) menyatakan bahwa onomatope juga berfungsi sebagai kata yang menggambarkan keadaan, bunyi benda, atau aktivitas yang sedang berlangsung, sehingga membantu memperjelas situasi yang ingin disampaikan.

Onomatope dalam bahasa Jepang merupakan wujud simbolisme bunyi yang dimanfaatkan untuk merepresentasikan suara maupun keadaan suatu objek. Tidak hanya menirukan bunyi yang berasal dari makhluk hidup dan benda mati, onomatope juga berperan dalam menggambarkan sifat, kondisi, atau situasi tertentu yang sulit diekspresikan dengan kosakata biasa (Akimoto, 2002:134–135). Secara garis besar, onomatope bahasa Jepang terbagi ke dalam dua kelompok utama, yakni giongo yang berfungsi menirukan bunyi dan gitaigo yang menggambarkan keadaan. Giongo selanjutnya dibedakan menjadi giseigo, yaitu tiruan suara makhluk hidup, serta giongo dalam arti sempit yang merujuk pada tiruan bunyi benda mati (Akimoto, 2002:138–139). Sementara itu, gitaigo meliputi giyougo untuk aktivitas makhluk hidup, gijougo untuk ungkapan perasaan manusia, serta gitaigo yang menggambarkan kondisi benda mati. Pandangan tersebut diperkuat oleh Dofs (dalam Eduin & Yulia, 2024) yang menyatakan bahwa manusia secara alami mengaitkan bunyi-bunyi tertentu dengan tindakan atau objek tertentu berdasarkan kesan gema bunyi tersebut di dalam pikirannya, serupa dengan nada yang muncul dari suatu benda yang dipukul. Dengan demikian, onomatope dapat dipahami sebagai kata-kata yang dibentuk untuk menyerupai bunyi alam atau suara dari benda-benda di sekitar manusia. Namun, setiap individu menafsirkan bunyi yang didengar sesuai dengan pengetahuan dan sistem bahasa yang dimilikinya. Oleh karena itu, onomatope bukanlah tiruan yang sepenuhnya identik dengan suara asli, melainkan representasi bunyi yang telah melalui proses interpretasi linguistik penuturnya.

Penelitian mengenai onomatope juga dilakukan oleh Purwani, Suartini, dan Adnyani (2020) dalam penelitian berjudul “Analisis Onomatope pada Dongeng Bahasa Jepang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan jenis-jenis onomatope yang terdapat dalam tiga dongeng karya Hirata Shogo, yaitu Omusubi Kororin, Tsuru no On’gaeshi, dan Issunboushi. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kartu data, serta mengacu pada klasifikasi onomatope menurut Kindaichi dan Asano (1978). Hasil penelitian menunjukkan adanya 35 data onomatope, namun tidak ditemukan gijougo karena dongeng lebih menekankan penggambaran bunyi dan tindakan tokoh. Selain itu, ditemukan bahwa makna onomatope sangat beragam, termasuk adanya bentuk yang berbeda tetapi memiliki makna serupa, maupun sebaliknya.

Berdasarkan deskripsi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa onomatope memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang dan menjadi kunci yang sangat diperlukan bagi orang luar untuk memahami masyarakat dan budaya Jepang. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian tentang onomatope dengan menggunakan manga digital Naruto:Konoha Shinden–Yukemuri Ninpouchou chapter 1–15 sebagai objek penelitian. Peneliti memilih manga ini karena bahasa yang digunakan merepresentasikan ujaran alami penutur asli Jepang dalam konteks narasi dan dialog, serta kaya akan penggunaan onomatope. Dalam penelitian ini, analisis akan dilakukan menggunakan pendekatan semantik dengan berfokus pada kata-kata yang mengandung onomatope untuk mengkaji makna yang terkandung di dalamnya.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan jenis onomatope yang terdapat dalam manga digital *Naruto: Konoha Shinden–Yukemuri Ninpouchou* chapter 1–15 dan mendeskripsikan makna onomatope yang terkandung dalam manga digital *Naruto:Konoha Shinden–Yukemuri Ninpouchou* chapter 1–15.

METHODS

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menjawab pertanyaan penelitian. Sutedi (2014:23) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya bukan berupa angka-angka sehingga tidak perlu diolah menggunakan metode statistik. Penguraian data disajikan dalam bentuk deskripsi dan pengelompokan data. Peneliti menggunakan metode deskriptif karena data yang diperoleh dari manga dianalisis berdasarkan setiap kata onomatope yang digunakan dalam manga digital *Naruto: Konoha Shinden–Yukemuri Ninpouchou* chapters 1–15. Metode ini cocok untuk digunakan dalam penelitian ini mengingat bahwa ekspresi onomatope dapat ditemukan baik dalam ujaran maupun deskripsi tentang hal yang dilakukan seseorang.

Menurut Triyono (2017:202), data merupakan informasi atau bahan penelitian yang dikumpulkan untuk dianalisis sesuai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, data berupa kata-kata yang mengandung onomatope yang terdapat dalam manga digital *Naruto: Konoha Shinden–Yukemuri Ninpouchou* chapter 1–15. Sementara itu, Sparadley (dalam Rahmalia, 2021:24) menjelaskan bahwa sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan peneliti. Sumber data penelitian ini adalah manga digital *Naruto: Konoha Shinden–Yukemuri Ninpouchou* chapter 1–15.

Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Selain itu, digunakan juga format-format seperti tabel inventaris data sebagai alat bantu dalam penelitian ini. Format tersebut digunakan dalam proses mengumpulkan data, mengklasifikasikan data, dan menganalisis data yang berhubungan dengan jenis dan makna onomatope dalam manga.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik studi dokumentasi. Peneliti memakai teknik studi dokumentasi karena bahan kajian dari studi dokumentasi adalah buku, surat kabar, majalah, film, artikel, naskah, kliping, dan sebagainya. Peneliti akan menggunakan metode ini untuk mengamati, membaca, mencatat, dan mendokumentasikan onomatope pada kalimat-kalimat yang terdapat dalam manga digital *Naruto: Konoha Shinden–Yukemuri Ninpouchou* chapter 1–15. Kemudian, onomatope yang ada dalam novel tersebut dikumpulkan secara umum sesuai dengan kajian teori. Selain itu, juga dilakukan studi literatur untuk mencari dan mengumpulkan buku-buku referensi dan literatur yang berhubungan dengan onomatope dalam bahasa Jepang.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menyusun laporan ini adalah teknik analisis deskriptif. Adapun langkah-langkah dalam teknik analisis data yaitu sebagai berikut. Pertama, mengklasifikasikan onomatope berdasarkan jenisnya menurut teori Kindaichi dan Asano (dalam Purwani, et al. (2020). Kedua, Mengklasifikasikan onomatope berdasarkan maknanya menurut teori Miharuklasifikasi teori Akimoto (dalam dalam Hasna dan Hermansyah 2019). Ketiga, menginventariskan data ke dalam tabel. Keempat, membahas temuan dan hasil dari analisis data yang telah dilakukan. Kelima, menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah dibahas.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menyusun laporan ini adalah teknik analisis deskriptif. Adapun langkah-langkah dalam teknik analisis data yaitu sebagai berikut. Pertama, mengklasifikasikan onomatope berdasarkan jenisnya menurut teori Kindaichi dan Asano (dalam Purwani, et al. 2020). Kedua, Mengklasifikasikan onomatope berdasarkan maknanya menurut teori Akimoto (dalam dalam Hasna dan

Hermansyah 2019). Ketiga, menginventariskan data ke dalam tabel. Keempat, membahas temuan dan hasil dari analisis data yang telah dilakukan. Kelima, menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah dibahas.

RESULTS AND DISCUSSION

1. Temuan penelitian

Dari data onomatope yang terdapat manga digital Naruto: Konoha Shinden–Yukemuri Ninpouchou chapters 1–15, peneliti menemukan sebanyak 54 data onomatope yang terbagi dalam lima jenis menurut teori jenis onomatope Kindaichi dan Asano (1987) dalam Purwani, Suartini, dan Adnyani (2020), Yaitu giseigo dengan jumlah data sebanyak 11 data, giongo dengan jumlah data sebanyak 19 data, gitaigo dengan jumlah data sebanyak 2 data, giyougo dengan jumlah data sebanyak 22 data, dan gijougo tidak ditemukan dalam manga digital Naruto: Konoha Shinden - Yukemuri Ninpouchou karena sifatnya yang menggambarkan emosi internal dan manga lebih mengandalkan visual (ekspresi dan gestur).

Tabel 1. Frekuensi Jenis Onomatope dalam manga digital Naruto: Konoha Shinden–Yukemuri Ninpouchou chapters 1–15

No.	Jenis Onomatope	Jumlah
1	<i>Giseigo</i>	11
2	<i>Giongo</i>	19
3	<i>Gitaigo</i>	2
4	<i>Giyougo</i>	22
5	<i>Gijougo</i>	-
Total		54

Apabila dilihat dari segi maknanya, peneliti menemukan 8 dari 10 makna onomatope menurut Akimoto (dalam Hasna dan Hermansyah, 2019), onomatope dibagi menjadi sepuluh kategori, meliputi tiruan fenomena alam, suara binatang, suara manusia, perilaku manusia, keadaan atau perasaan manusia, karakteristik fisik manusia, kondisi kesehatan manusia, suara benda, pergerakan benda, serta sifat atau keadaan suatu benda. Dalam penelitian ini ditemukan 1 data tiruan fenomena alam, 1 data tiruan suara binatang, 10 data tiruan suara manusia, 17 data tiruan perilaku manusia, 5 data tiruan keadaan atau perasaan manusia, 18 data tiruan suara benda, 1 data tiruan pergerakan benda, dan 1 data tiruan sifat atau keadaan suatu benda.

Tabel 2. Frekuensi Makna Onomatope dalam manga digital Naruto: Konoha Shinden–Yukemuri Ninpouchou chapters 1–15

No.	Jenis Onomatope	Jumlah
1	Tiruan Fenomena Alam	1
2	Tiruan Suara Hewan	1
3	Tiruan Suara Manusia	10
4	Tiruan Perilaku Manusia	17
5	Tiruan Keadaan atau Perasaan Manusia	5
6	Tiruan karakteristik Fisik Manusia Tiruan Kondisi Kesehatan Manusia	-
7	Tiruan Suara Benda Tiruan Pergerakan Benda	-
8	Tiruan Sifat atau Keadaan Suatu Benda	18
9	Benda	1
10		1
Total		54

Dari deskripsi tabel di atas, berikut penjelasan mengenai onomatope yang terdapat dalam manga digital Naruto: Konoha Shinden–Yukemuri Ninpouchou chapters 1–15:

A. Giseigo

Jenis onomatope pertama yang ditemukan dalam manga digital Naruto: Konoha Shinden - Yukemuri Ninpouchou adalah giseigo. Giseigo merupakan tiruan suara makhluk hidup. Jenis onomatope giseigo yang ditemukan berjumlah 11 buah data yang terdiri atas 10 data makna tiruan suara manusia, dan 1 data tiruan suara hewan.

1. Tiruan suara manusia

Makna tiruan suara manusia Tiruan suara manusia atau hito no koe/oto (人の声／音) digunakan untuk menunjukkan suara manusia yang keluar dari mulut, misalnya suara tertawa. Makna onomatope tiruan suara manusia yang ditemukan dalam manga digital Naruto:Konoha Shinden - Yukemuri Ninpouchou berjumlah 10 data dengan kode data B.1, B.7, B.12, B.15, B.31, B.36, B.50, B.51, B.53 dan B.54. Namun, dari 10 data yang ditemukan, peneliti hanya mengambil 4 data untuk dianalisis yaitu, B.1, B.31, dan B.54. Berikut adalah data onomatope yang menunjukkan suara manusia.

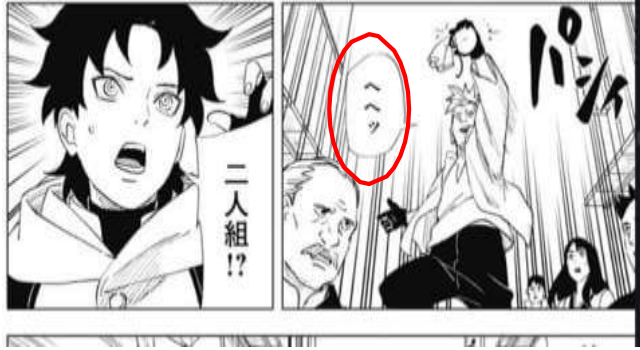
a. Data B.1



Gambar 4. 1 Tiruan Suara Manusia

Secara leksikal, berdasarkan kamus onomatope (onomatope jiten), bunyi 「ギャ」 (gya) menunjukkan ekspresi teriakan pendek yang bersifat tiba-tiba dan refleksif. Penggunaan bentuk seperti 「ギャッ」 atau 「ギャアア」 dengan penambahan konsonan kecil (っ) maupun pemanjangan vokal (ー/ア) mengindikasikan peningkatan intensitas emosi, sehingga tidak hanya sekadar menirukan suara, tetapi juga memperkuat tekanan atau kepanikan yang dirasakan oleh tokoh. Secara kontekstual, onomatope 「ギャ」 (gya) menggambarkan respons karakter terhadap suatu kejadian yang mengejutkan atau tidak terduga. Dalam visualisasi manga, hal ini biasanya diperkuat dengan ekspresi wajah tokoh yang terkejut, gerakan tubuh yang refleks, serta elemen grafis seperti garis efek atau penekanan huruf yang lebih besar dan tebal.

b. Data B.31



Gambar 4. 2 Tiruan Suara Manusia

Data B.31 termasuk jenis onomatope giseigo, yaitu tiruan suara makhluk hidup (manusia). Dalam manga digital Naruto: Konoha Shinden Yukemuri Ninpouchou, onomatope 「へへへッ」 digunakan untuk menggambarkan tawa kecil yang bersifat sinis, licik, atau meremehkan. Secara leksikal, 「へへへ」 menunjukkan tawa ringan yang tidak tulus, sedangkan penambahan 「ッ」 memberi penekanan sehingga terdengar lebih tajam dan emosional. Secara kontekstual, onomatope ini muncul saat karakter mengejek atau merendahkan lawan, biasanya didukung ekspresi seperti senyum menyeringai atau tatapan tajam. Jadi, 「へへへッ」 tidak hanya menirukan bunyi tawa, tetapi juga memperkuat karakterisasi tokoh sebagai sosok yang meremehkan atau provokatif.

c. Data B.54



Gambar 4. 3 Tiruan Suara Manusia

Data B.54 termasuk onomatope giseigo, yaitu tiruan suara manusia. Dalam manga digital Naruto: Konoha Shinden Yukemuri Ninpouchou, onomatope 「あああああグオああああ」 menggambarkan teriakan panjang yang menunjukkan rasa sakit sekaligus luapan tenaga yang sangat kuat. Secara leksikal, 「あああああ」 menunjukkan jeritan akibat tekanan atau rasa sakit, sedangkan 「グオ」 memberi kesan suara berat dan kasar yang mencerminkan usaha maksimal. Pengulangan dan pemanjangan bunyi memperkuat intensitasnya. Secara kontekstual, onomatope ini muncul saat karakter berada dalam kondisi ekstrem, seperti pertarungan sengit atau saat mengerahkan seluruh kekuatan. Jadi, tidak hanya menirukan suara jeritan, tetapi juga menegaskan intensitas emosi dan kekuatan dalam adegan.

2. Tiruan Suara Hewan

Makna tiruan suara binatang atau doubutsu no nakigoe digunakan untuk menunjukkan suara hewan. Maka onomatope tiruan suara hewan yang ditemukan dalam manga digital Naruto: Konoha Shinden - Yukemuri Ninpouchou berjumlah 1 data dengan kode B.4. berikut data onomatope yang menunjukkan suara hewan.

a. Data B.4



Gambar 4. 4 Tiuan Suara Hewan

Onomatope 「ミャー」 (myaaー) tidak tercatat dalam Giongo Bunrui Yoho Jiten (Chang, 1990) maupun Onomatope: The Fantastic World of Japanese Symbolic Words (Ono, 2019). Namun, berdasarkan teori klasifikasi dan simbolisme bunyi, bentuk ini dapat dipahami sebagai variasi fonologis dan tetap termasuk giseigo, yaitu tiruan suara makhluk hidup. Secara leksikal, 「ミャー」 menirukan suara kucing “meong” dengan nada lebih lembut.

Oleh karena itu, termasuk tiruan suara hewan. Secara kontekstual, onomatope ini digunakan untuk menggambarkan respons atau keberadaan kucing, seperti saat meminta perhatian atau bereaksi terhadap lingkungan. Dalam manga, fungsinya tidak hanya sebagai tiruan bunyi, tetapi juga memperkuat suasana dan visualisasi adegan.

B. Giongo

Giongo merupakan kata-kata yang meniru suara yang berasal dari makhluk hidup maupun suara yang dihasilkan oleh benda mati. Jenis onomatope giongo yang ditemukan berjumlah 19 data yang terdiri atas 18 data makna tiruan suara benda dan 1 data makna tiruan fenomena alam.

1. Tiruan Fenomena Alam

Makna tiruan fenomena alam atau shizengenshou digunakan untuk mewakili fenomena alam. Makna onomatope tiruan fenomena alam yang termasuk jenis giatigo yang ditemukan dalam manga digital Naruto: Konoha Shinden - Yukemuri Ninpouchou berjumlah 1 data dengan kode data B.46. Berikut adalah onomatope yang menunjukkan fenomena alam.

a. Data B.46



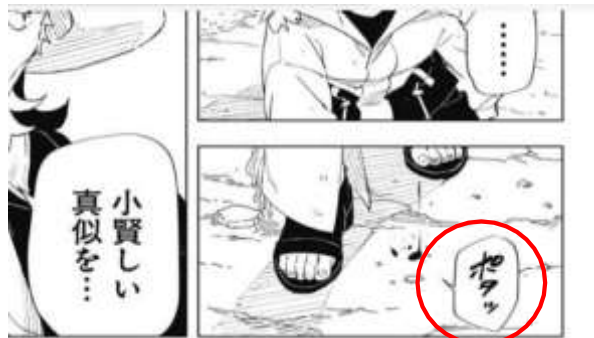
Gambar 4.5 Tiruan Fenomena Alam

Onomatope 「バシヤ」 (basha) termasuk giongo, yaitu tiruan bunyi benda tak bernyawa. Bunyi ini merepresentasikan cipratan air akibat benturan kuat. Meskipun tidak tercatat dalam Chang (1990), kata ini tetap memenuhi kriteria giongo, dan menurut Ono (2019) termasuk sound-symbolic word untuk bunyi percikan air. Secara leksikal, 「バシヤ」 menggambarkan suara cipratan air besar yang terjadi tiba-tiba, dengan kesan kuat dan menyebar akibat tekanan atau benturan. Secara kontekstual, onomatope ini digunakan saat terjadi interaksi keras dengan air, seperti melompat atau jatuh ke air. Dalam manga, efek visual percikan dan gerakan dinamis memperkuat kesan tersebut. Jadi, 「バシヤ」 tidak hanya menirukan bunyi, tetapi juga mempertegas intensitas adegan.

2. Tiruan Suara Benda

Makna tiruan suara benda atau *mono ga dasu oto* digunakan untuk menunjukkan bunyi yang berasal dari benda seperti, percikan air dan bunyi ketukan pintu. Makna onomatope tiruan suara benda yang ditemukan dalam *manga digital Naruto: Konoha Shinden - Yukemuri Ninpouchou* berjumlah 18 data dengan kode data B.3, B.6, B.8, B.9, B.13, B.14, B.17, B.18, B.19, B.20, 23, B.25, B.30, B.34, B.37, B.38, B.40 dan B.52. Namun dari 18 data yang ditemukan, peneliti hanya mengambil 3 data untuk dianalisis yaitu, data dengan kode data B.8, B.14 dan B.20. Berikut adalah data onomatope yang menunjukkan suara benda.

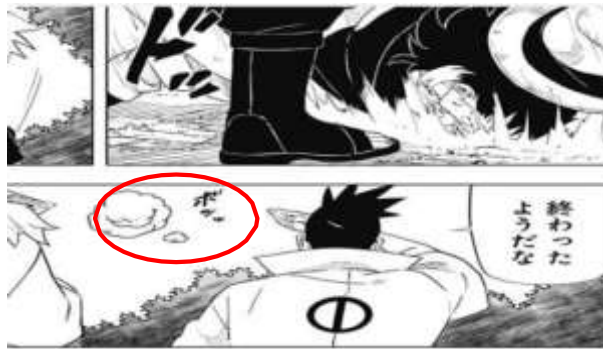
a. Data B.8



Gambar 4.6 Tiruan Suara Benda

Onomatope ポタッ (pota) yang muncul pada data gambar termasuk ke dalam kategori giongo karena merepresentasikan bunyi nyata berupa tetesan cairan yang jatuh. Kata ini tercatat dalam giatigo giongo Bunrui Yoho Jiten karya Andrew C. Chang (1990) serta *The Fantastic World of Japanese Symbolic Words* oleh Masahiro Onno (2019). Penggunaan sokuon 「ッ」 menegaskan kesan peristiwa yang terjadi secara tiba-tiba hanya sekali, sehingga sesuai dengan konteks adegan. Onomatope ポタッ dari segi jenis digolongkan ke dalam kata tiruan suara, yaitu giongo dan dari segi makna termasuk ke dalam makna tiruan benda.

b. Data B.14



Gambar 4. 7 Tiruan Suara Benda

Data B.14 termasuk onomatope giongo, yaitu tiruan bunyi benda atau fenomena fisik. Dalam manga *Naruto: Konoha Shinden Yukemuri Ninpouchou*, 「ボンッ」 (bon!) merepresentasikan bunyi ledakan ringan atau kemunculan tiba-tiba yang biasanya disertai asap. Secara leksikal, 「ボン」 berarti bunyi “pop/boom” sedang, sedangkan 「ッ」 memberi efek hentakan yang tegas dan mendadak. Secara kontekstual, onomatope ini digunakan saat objek muncul atau hilang secara cepat, seperti teknik ninja. Jadi, 「ボンッ」 tidak hanya menirukan bunyi, tetapi juga memperkuat kesan dramatis dan perubahan instan dalam adegan.

c. Data B.20



Gambar 4. 8 Tiruan Suara Benda

Data B.20 termasuk onomatope giongo, yaitu tiruan bunyi benda atau fenomena fisik. Dalam manga *Naruto: Konoha Shinden Yukemuri Ninpouchou*, 「ビキビキ」 (bikibiki) merepresentasikan bunyi retakan keras yang terjadi berulang akibat tekanan kuat. Secara leksikal, 「ビキ」 berarti bunyi “retak” yang tajam, sedangkan pengulangan menjadi 「ビキビキ」 menunjukkan retakan yang terus- menerus dan semakin kuat. Secara kontekstual, onomatope ini digunakan saat objek atau lingkungan mengalami tekanan besar hingga retak, seperti tanah atau benda yang pecah. Jadi, 「ビキビキ」 tidak hanya menirukan bunyi, tetapi juga memperkuat kesan tekanan dan kerusakan dalam adegan.

C. Gitaigo

Gitaigo merupakan kata-kata yang menggambarkan keadaan benda mati atau situasi tertentu. Jenis onomatope gitaigo yang ditemukan berjumlah 2 data yang terdiri atas 1 data makna tiruan pergerakan benda, dan 1 data makna tiruan sifat atau keadaan suatu benda.

1. Tiruan Pergerakan benda

Makna tiruan pergerakan benda atau *mono no ugoki* digunakan untuk menunjukkan tiruan gerakan dari sebuah benda seperti gerakan kertas yang melayang atau gerakan botol minum yang jatuh. Makna onomatope tiruan pergerakan benda, pergerakan benda yang ditemukan dalam manga digital Naruto: Konoha Shinden - Yukemuri Ninpouchou berjumlah 1 data dengan kode data B.32. berikut adalah data onomatope yang menunjukkan pergerakan benda.

a. Data B.32



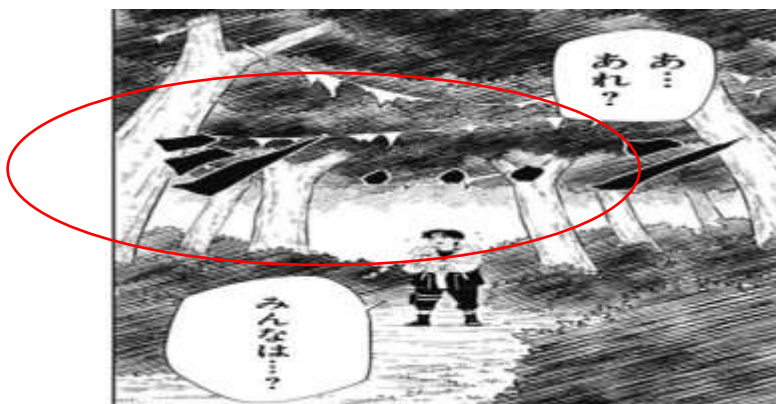
Gambar 4.9 Tiruan Pergerakan Benda

Data B.32 termasuk onomatope *gitaigo*, yaitu ungkapan yang menggambarkan gerakan atau keadaan secara imajinatif. Dalam manga Naruto: Konoha Shinden Yukemuri Ninpouchou, 「ピラッ」 (*pira*) merepresentasikan gerakan ringan dan cepat, seperti kain atau kertas yang tersibak. Secara leksikal, 「ピラ」 memberi kesan tipis dan halus, sedangkan 「ッ」 menegaskan gerakan yang singkat dan tiba-tiba. Secara kontekstual, onomatope ini digunakan saat benda bergerak ringan karena angin atau gerakan kecil karakter. Jadi, 「ピラッ」 tidak menirukan bunyi, tetapi menggambarkan gerakan visual secara singkat dan dinamis.

1. Tiruan Sifat atau Keadaan Suatu Benda

Makna tiruan sifat atau keadaan suatu benda dalam bahasa Jepang disebut *mono no yousu/seishitsu*. Makna ini digunakan untuk menunjukkan karakter atau keadaan suatu benda seperti keadaan permukaan yang berkilauan atau keadaan sesuatu yang berlimpa. Makna onomatope tiruan sifat atau keadaan benda yang ditemukan dalam manga digital Naruto: Konoha Shinden - Yukemuri Ninpouchou berjumlah 1 data dengan kode data B.5. Berikut adalah data onomatope yang menunjukkan sifat atau keadaan benda.

a. Data B.5



Gambar 4.1 Tiruan Sifat atau Keadaan suatu Benda

Data B.5 termasuk onomatope *gitaigo*, yaitu ungkapan yang menggambarkan keadaan atau suasana secara imajinatif. Dalam manga Naruto: Konoha Shinden Yukemuri Ninpouchou, 「シー——ン」 (*shiin*) merepresentasikan suasana yang sangat hening. Secara leksikal, 「シーン」 berarti diam tanpa suara,

sedangkan pemanjangan 「ー」 menegaskan keheningan yang berlangsung lebih lama. Secara kontekstual, onomatope ini digunakan untuk menunjukkan suasana sunyi, tegang, atau canggung. Jadi, 「シーーーーン」 tidak menirukan bunyi, tetapi menegaskan kondisi hening dan memperkuat efek dramatis dalam adegan.

D. Giyougo

Jenis onomatope keempat yang ditemukan dalam *manga digital Naruto:Konoha Shinden -Yukemuri Ninpouchou* adalah *giyougo*. *Giyougo* adalah menggambarkan keadaan atau tingkah laku makhluk hidup. Jenis onomatope *giyougo* yang ditemukan berjumlah 21 data yang terdiri atas 17 data makna tiruan perilaku manusia, dan 4 data makna tiruan keadaan dan perasaan manusia.

1. Tiruan Perilaku Manusia

Makna tiruan perilaku manusia atau *hito no dousa* digunakan untuk menunjukkan gerakan atau aktivitas manusia. Makna onomatope tiruan perilaku manusia yang ditemukan dalam *manga digital Naruto: Konoha Shinden - Yukemuri Ninpouchou* berjumlah 17 buah data dengan kode data B.2, B.10, B.11, B.21, B.22, B.24, B.26, B.27, B.35, B.39, B.41, B.41, B.43, B.44, B.45, B.47 dan B.49. Namun, dari 17 data yang ditemukan, peneliti hanya mengambil 2 data untuk dianalisis yaitu data dengan kode data B.21 dan B.24. Berikut data onomatope yang menunjukkan perilaku manusia.

a. Data B.21



Gambar 4. 2 Tiruan Perilaku Manusia

Data B.21 termasuk onomatope *giyougo*, yaitu ungkapan yang menggambarkan cara atau keadaan suatu tindakan. Dalam *manga Naruto: Konoha Shinden Yukemuri Ninpouchou*, 「グッ」 (gu!) menunjukkan gerakan yang dilakukan dengan kuat dan penuh tenaga. Secara leksikal, 「グ」 memberi kesan tekanan, sedangkan 「ッ」 menegaskan gerakan singkat namun intens. Secara kontekstual, onomatope ini digunakan saat karakter mengerahkan tenaga, seperti menggenggam atau menahan sakit. Jadi, 「グッ」 tidak menirukan bunyi, tetapi menggambarkan kekuatan dan intensitas tindakan.

b. Data B.24



Gambar 4. 3 Tiruan Perilaku Manusia

Data B.24 termasuk onomatope *giyougo*, yaitu ungkapan yang menggambarkan perilaku atau cara tindakan tanpa bunyi. Dalam manga *Naruto: Konoha Shinden Yukemuri Ninpouchou*, 「ニッ」 (ni') merepresentasikan senyum tipis yang muncul secara singkat. Secara leksikal, 「ニ」 menunjukkan ekspresi ringan, sedangkan 「ッ」 memberi kesan spontan dan cepat. Secara kontekstual, onomatope ini digunakan saat karakter tersenyum dengan makna tersembunyi, seperti percaya diri atau menyindir. Jadi, 「ニッ」 tidak menirukan bunyi, tetapi menggambarkan ekspresi dan memperkuat karakterisasi tokoh.

2. Tiruan Keadaan dan Perasaan Manusia

Makna tiruan keadaan/perasaan manusia atau *hito no yousu/shinjou* digunakan untuk menunjukkan keadaan atau perasaan manusia. Makna onomatope tiruan keadaan/perasaan manusia yang termasuk dalam jenis *giyougo* yang ditemukan dalam *manga* digital *Naruto: Konoha Shinden - Yukemuri Ninpouchou* berjumlah 5 data dengan kode data B.16, B.28, B.29, B.33, dan B.48. Berikut adalah data onomatope yang menunjukkan keadaan atau perasaan manusia

a. Data B.29



Gambar 4. 4 Tiruan Keadaan dan Perasaan Manusia

Data B.29 termasuk onomatope *gitaigo*, yaitu ungkapan yang menggambarkan keadaan atau reaksi secara imajinatif. Dalam manga *Naruto: Konoha Shinden Yukemuri Ninpouchou*, 「ギクッ」 (gikku) merepresentasikan reaksi kaget atau tersentak secara tiba-tiba. Secara leksikal, 「ギク」 memberi kesan gerakan mendadak, sedangkan 「ッ」 menegaskan hentakan singkat dan spontan. Secara kontekstual, onomatope ini digunakan saat karakter tiba-tiba kaku karena terkejut, gugup, atau tersadar. Jadi, 「ギクッ」 tidak menirukan bunyi, tetapi menggambarkan reaksi spontan dan kondisi emosi tokoh.

Discussion

Berdasarkan analisis 54 data, ditemukan empat jenis onomatope dalam manga *Naruto: Konoha Shinden - Yukemuri Ninpouchou* (chapter 1–15), yaitu *giseigo* (11 data), *giongo* (19 data), *gitaigo* (2 data), dan *giyougo* (22 data), sedangkan *gijougo* tidak ditemukan. Hal ini karena manga lebih mengandalkan visual (ekspresi dan gestur) untuk menggambarkan emosi internal. Jenis yang paling dominan adalah *giyougo*, sedangkan yang paling sedikit adalah *gitaigo*.

Dari segi makna, ditemukan 8 dari 10 klasifikasi menurut Akimoto, yaitu: suara benda (18), perilaku manusia (17), suara manusia (10), keadaan/perasaan manusia (5), fenomena alam (1), suara hewan (1), pergerakan benda (1), serta sifat/keadaan benda (1). Makna yang tidak ditemukan adalah karakteristik fisik manusia dan kondisi kesehatan. Makna yang paling dominan adalah suara benda, sedangkan yang paling sedikit masing-masing hanya 1 data. Persebaran menunjukkan bahwa *giseigo* didominasi suara manusia, *giongo* oleh suara benda, *gitaigo* oleh pergerakan dan sifat benda, serta *giyougo* oleh perilaku dan keadaan manusia.

Dibandingkan penelitian lain, hasil ini berbeda dengan Rahmalia (2021) yang menemukan *gitaigo* paling dominan pada ehon, karena media tersebut lebih menekankan penggambaran keadaan. Sementara itu, penelitian Purwani et al. menunjukkan *giyougo* dominan dalam dongeng, sejalan dengan hasil penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan onomatope dipengaruhi oleh jenis media dan cara penyampaian cerita.

CONCLUSION

Penelitian ini menganalisis 54 data onomatope dalam manga *Naruto: Konoha Shinden - Yukemuri Ninpouchou* berdasarkan jenis dan makna. Dari segi jenis, onomatope yang paling dominan adalah *giyougo* (22 data), diikuti *giongo* (19 data) dan *giseigo* (11 data). Jenis yang paling sedikit adalah *gitaigo* (2 data), sedangkan *gijougo* tidak ditemukan karena emosi internal lebih disampaikan melalui visual (ekspresi dan gestur). Hal ini menunjukkan bahwa onomatope dalam manga ini lebih banyak digunakan untuk menggambarkan tindakan dan perilaku tokoh.

Dari segi makna, yang paling dominan adalah tiruan suara benda (18 data), diikuti perilaku manusia (17 data) dan suara manusia (10 data). Makna yang paling sedikit adalah fenomena alam, suara hewan, dan pergerakan benda (masing-masing 1 data), sedangkan karakteristik fisik manusia, kondisi kesehatan, dan sifat/keadaan benda tidak ditemukan. Secara umum, makna onomatope bersifat kontekstual dan dipengaruhi oleh situasi serta ekspresi tokoh dalam cerita.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Akimoto, M. (2002). *Nihongo Onomatope Jiten*. Tokyo: Gakushu Kenkyusha.
(2002). *Nihongo Onomatope no Kenkyū* (日本語オノマトペの研究). Tokyo: Meiji Shoin.
- Chang, A. C. (1990). *Wa-Ei: Gitaigo-Giongo Bunrui Yōhō Jiten* [A Thesaurus of Japanese Mimesis and Onomatopoeia: Usage by Categories]. Tokyo: Taishukan Shoten.
- Eduin, R., & Yulia, N. (2024). Jenis dan Makna Onomatope dalam Novel *Kimi no Nawa* Karya Makoto Shinkai. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 7(2), 183-197.
- Fukuda, A. (2003). "Onomatope sebagai kata keterangan dalam bahasa Jepang." *Journal of Japan*. Hasna Aushafina, N., & Hermansyah, D. (2019). Klasifikasi Onomatope dalam Digital Manga *Barakamon* Volume 1 Karya Satsuki Yoshino. *Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang*, 2(1), 95–104.

Purwani, I. A. W., N. N. Suartini, & K. E. K. Adnyani. (2020). Analisis Onomatope pada Dongeng Bahasa Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6(2), 194–202.

Rahmalia, N. (2021). *Analisis Onomatope pada Ehon* (Skripsi). Universitas Negeri Padang. Sutedi, A. (2011). *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.

Tamoro, N. (1993). *Onomatope*. Tokyo: Kurosio.

Triyono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Metodologi Penelitian Bahasa dan Sastra. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.