



Jurnal Omiyage

Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang

<https://omiyage.ppj.unp.ac.id>



The Semantic Function of *Giongo* and *Gitaigo* in Buiding the Atmosphere of the Match in the Manga *HAIKYUU!!*

Nabilah Juan Novisa¹, Parastuti², Ina Ika Pratita³, Yovinz Bethvine Sopaheluwakan⁴

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

² Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

³ Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

⁴ Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

nabilah.23114@mhs.unesa.ac.id¹, parastuti@unesa.ac.id², inapratita@unesa.ac.id³, yovinzabethvine@unesa.ac.id⁴

ABSTRACT

Onomatopoeia is a distinctive linguistic feature of the Japanese language that is widely used in manga to represent specific sounds, movements, emotions, and atmospheres. This study aims to describe the types of onomatopoeia and analyze their role in creating the atmosphere of matches in the manga *Haikyuu!!* by Haruichi Furudate, specifically the match between Karasuno and Aoba Johsai. The study employs a qualitative descriptive approach with a semantic analysis. Research data was collected from *Haikyuu!!* manga volume 16, chapters 136–144, and volume 17, chapters 145–147. Data collection was conducted through observation and note-taking, while data analysis utilized the matching and categorization methods. The results of the study indicate that onomatopoeia and *gitaigo* not only function as sound mimics but also as visual linguistic strategies that build the intensity of the match, emotional tension, the rhythm of the game, and the reader's focus on specific scenes. The use of onomatopoeia such as 「ドン」 (don), 「バシッ」 (bashi), and 「ドット」 (doddot) demonstrates the integration of linguistic and visual elements in creating an immersive reading experience. This study demonstrates that onomatopoeia in sports manga plays a significant semantic and narrative role in building the atmosphere of a match in a dramatic and communicative manner.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 11 Mei 2026.

Accepted: 26 Juni 2026

Publish online: 28 Juni 2026

Keywords:

onomatopia; *giongo*; *gitaigo*;
Haikyuu!!

Open access

Jurnal Omiyage
is a peer-reviewed open-access journal

ABSTRAK

Onomatope merupakan salah satu unsur linguistik khas dalam bahasa Jepang yang banyak digunakan dalam manga untuk merepresentasikan bunyi, gerakan, emosi, dan suasana tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis onomatope serta menganalisis perannya dalam membangun atmosfer pertandingan pada manga *Haikyuu!!* karya Haruichi Furudate, khususnya pertandingan Karasuno melawan Aoba Johsai. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan kajian semantik. Data penelitian diambil dari manga *Haikyuu!!* volume 16 chapter 136–144 dan volume 17 chapter 145–147. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode simak dan catat, sedangkan analisis data menggunakan metode padan dan agih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa onomatope *giongo* dan *gitaigo* tidak hanya berfungsi sebagai peniru bunyi, tetapi juga sebagai strategi linguistik visual yang membangun intensitas pertandingan, ketegangan emosional, ritme permainan, dan fokus pembaca terhadap adegan tertentu. Penggunaan onomatope seperti 「ドン」 (don), 「バシッ」 (bashi), dan 「ドット」 (doddot) memperlihatkan keterpaduan antara unsur linguistik dan visual dalam membentuk pengalaman membaca yang imersif. Penelitian ini menunjukkan bahwa onomatope dalam manga olahraga memiliki fungsi semantik dan naratif yang signifikan dalam membangun atmosfer pertandingan secara dramatis dan komunikatif.

Kata Kunci: onomatope, *giongo*, *gitaigo*, manga, *Haikyuu!!*

Citation (APA Style) :

Novisa, N. J., Parastuti, Pratita, I. I., & Sopaheluwakan, Y. B. (2026). *The semantic function of giongo and gitaigo in building the atmosphere of the match in the manga Haikyuu!!*. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 9(1), 48–55. <https://doi.org/10.24036/vbxqrk03>

PENDAHULUAN

Manga adalah budaya populer Jepang yang berpengaruh signifikan dalam perkembangan media visual dan sastra modern. Dalam *manga* mempunyai Keunikan terletak pada interaksi visual dan bahasa yang memperdalam pembaca terhadap alur, emosi, dan suasana cerita. Tidak hanya dialog antar tokoh melainkan unsur bahasa lain salah satunya adalah onomatope yang berfungsi untuk memperkuat narasi diluar dialog antartokoh. Dalam mangan Jepang onomatope menjadi penting karena tidak hanya tiruan bunyi, gerakan ilustrasi, nuansa visual dan suasana tertentu dalam cerita. Menurut Kridalaksana (2008) menjelaskan bahwa onomatope proses dari penamaan suatu benda, aktivitas atau keadaan berdasarkan hasil bunyi yang ditemukan. Penggunaan bahasa Jepang onomatope berkembang lebih luas dibandingkan bahasa lainnya mampu menggambarkan suara dan visual atau fisik. Hinata (1989) dapat membedakan onomatope bahasa jepang menjadi dua jenis yaitu 「擬音語」 *giongo* dan 「擬態語」 *gitaigo*, *giongo* merupakan onomatope yang menirukan bunyi nyata dari makhluk hidup atau benda mati. Sedangkan *gitatigo* digambarkan keadaan,gerakan atau kondisi fisik maupun situasi yang tidak menghasilkan bunyi secara tidak langsung. Kedua jenis tersebut digunakan dalam percakapan sehari-hari yaitu manga.

Dalam manga, onomatope tidak hanya berfungsi sebagai kata tiruan atau bunyi, melainkan bagian dari visual yang membantu menjelaskan alur cerita tersebut. Akita (2009) Menjelaskan bahwa onomatope dalam manga berfungsi sebagai membangun suasana dan intensitas sehingga pembaca dapat merasakan cerita emosi yang lebih kuat. Shigeru Tsujimura (2020) menunjukkan bahwa onomatope dalam bahasa Jepang memiliki fungsi pragmatis dan sensorik yang dapat membuat pembaca lebih terlibat secara emosional saat membaca teks. Selain itu, Shoko Hamano (2021) menjelaskan bahwa penggunaan onomatope dalam manga bertema olahraga lebih sering muncul karena digunakan untuk menggambarkan gerakan yang cepat, benturan antar pemain, tekanan psikologis, serta ketegangan pertandingan secara bersamaan. Dalam ilmu linguistik, onomatope dapat dipelajari salah satu cabang linguistik yaitu semantik. Bidang linguistik yang mempelajari arti atau makna yang terkandung dalam bahasa, kode atau jenis yang lainnya. Menurut Sutedi (2011) semantik merupakan cabang ilmu linguistik yang mengkaji tentang makna, semantik ini memegang peran penting dalam komunikasi untuk menyampaikan suatu makna. Menurut (Chaer 2012) onomatope sebagai tiruan suara atau bunyi yang digunakan dalam tulis dan memiliki petunjuk atau hubungan dengan lambung kata tersebut. Makna adalah komponen penting dari semantik setiap ucapan atau komunikasi dengan melalui makna dapat menyampaikan pesan,ide dan berinteraksi dengan orang melalui bahasa. Mengenai penelitian onomatope bahasa Jepang telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada klasifikasi bentuk, makna leksikal, atau penggunaan onomatope dalam komunikasi sehari-hari dan anime secara umum. Membahas fungsi onomatope dalam membangun suasana pertandingan pada manga olahraga masih sangat terbatas. Selain itu, penelitian sebelumnya cenderung membahas pada linguistik tanpa mengaitkan hubungan antara onomatope, visualisasi adegan, dan suasana emosional dalam cerita.

Mengenai penelitian onomatope Bahasa Jepang telah banyak yang dilakukan dengan bermacam kajian. Umayu(2019) Meneliti penggunaan onomatope dalam manga *Haikyuu!!* Volumes 8 dalam penelitian ini menemukan jenis onomatope seperti *geisogo*, *gitaigi*, *giyougo* dan *gijougo*. Penelitian ini berfokus pada jenis dan makna onomatope berperan dalam memperjelas situasi dan aktivitas yang digambarkan dalam manga, belum membahas fungsi onomatope dalam membangun atmosfer pertandingan lebih mendalam. Penelitian lain dilakukan oleh Dewi, Ardiati, dan Sidiq (2024) yang mengkaji onomatope *giongo* dalam manga *Spy x family* Karya Tatsuya Endo menggunakan pendekatan semantik. Penelitian ini mengidentifikasi bentuk *giongo* dan menjelaskan makna bunyi yang digambarkan dalam cerita tersebut. Memberikan kontribusi terhadap kajian semantik onomatope, penelitian ini masih terbatas pada analisis jenis dan makna tanpa menghubungkan fungsi karakter dan suasana dalam pertandingan. Selanjutnya, Putri (2018) meneliti jenis dan makna onomatope dalam komik *Slam Dunk* volume 30-31 karya Takehiko Inoue. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa onomatope dalam manga olahraga ini tidak hanya

mengambarkan bunyi, menggambarkan gerakan dan kondisi tertentu. Penelitian ini hanya fokus pada makna onomatope. Peran membangun ketegangan dan suasana pertandingan tidak menjadi penelitian utama.

Berdasarkan penelitian terdahulu, bawah kajian onomatope Bahasa Jepang masi berfokus pada klafikasi jenis, bentuk dan makna onomatope. Kajian yang membahas fungsi semantik onomatope dalam membangun suasana pertandingan pada manga olahraga masi relatif terbatas. Onomatope, visual adegan dan suasana emosional dalam pertandingan belum banyak analisis secara mendalam.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan fokus pada analisis jenis onomatope *giongo* dan *gitaigo* serta perannya dalam membangun suasana pertandingan dalam manga *Haikyuu!!* Karya Haruichi Furudate, khususnya pada pertandingan Karasuno melawan Aoba Johsai. penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan jenis onomatope yang digunakan peran semati onomatope dalam membangun suasana pertandingan, ritme pertandingan dan emosional pada saat pertandingan. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) jenis onomatope apa saja yang muncul dalam pertandingan Karasuno melawan Aoba Johsai pada manga *Haikyuu!!*, dan (2) bagaimana peran onomatope dalam membangun suasana pertandingan pada manga tersebut. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan jenis onomatope yang digunakan serta menjelaskan peran onomatope dalam membangun suasana pertandingan pada manga *Haikyuu!!*

METODE PENELITIAN

Penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk memahami fenomena kebahasaan secara komprehensif, khususnya terkait penggunaan onomatope dalam membangun suasana naratif pada media multimodal seperti manga. Pendekatan deskriptif terkait pada bentuk, makna, dan fungsi onomatope dalam manga Jepang secara mendalam dan kontekstual. Pendekatan kualitatif digunakan terkait pada data penelitian berupa satuan bahasa yang dianalisis berdasarkan konteks penggunaannya dalam adegan pertandingan, sehingga perlu menginterpretasikan makna yang tidak dapat diukur secara kuantitatif.

Data penelitian berupa onomatope yang terdapat dalam manga *Haikyuu!!*, khususnya pada pertandingan Karasuno melawan Aoba Johsai. Data tersebut diklasifikasi berdasarkan jenis *gitaigo* dan *giongo* kemudian dianalisis bentuk makna dan fungsinya dalam membangun suasana pertandingan. Sumber data penelitian berasal dari *Haikyuu!!* Volume 16 chapter 136–144 dan *Haikyuu!!* Volume 17 chapter 145–147 hingga halaman 65 yang memuat bagian akhir pertandingan Karasuno melawan Aoba Johsai. Pemilihan bagian pertandingan tersebut didasarkan pada tingginya intensitas penggunaan onomatope yang merepresentasikan gerakan, bunyi, dan ketegangan emosional selama pertandingan berlangsung.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan 2 metode, yakni metode simak dan teknik catat. Metode simak dilakukan dengan cara membaca manga dengan cermat dan berulang. Hal ini dilakukan guna untuk menemukan penggunaan onomatope dalam setiap adegan pertandingan. Proses pembacaan secara intensif dilakukan agar dapat memahami hubungan antara onomatope, visualisasi panel, dan konteks cerita. Data yang ditemukan dicatat dan dikelompokkan berdasarkan jenis onomatope, yaitu *giongo* dan *gitaigo*. Pengelompokan data dilakukan untuk mempermudah proses analisis bentuk, makna, dan fungsi masing-masing onomatope dalam membangun suasana pertandingan.

Teknik analisis data menggunakan metode padan dan metode agih (Sudaryanto, 2015). Metode padan digunakan untuk menentukan makna onomatope berdasarkan konteks penggunaannya dalam manga, baik melalui situasi adegan, ekspresi tokoh dan visualisasi gerakan yang menyertainya. Analisa metode ini berfokus pada makna leksikal, fungsi semantik dan naratif onomatope dalam membangun suasana pertandingan. Pada metode agih digunakan untuk menganalisis bentuk linguistik onomatope, seperti pola pengulangan bunyi, struktur fonologis, dan karakteristik morfologis yang membentuk efek makna tertentu.

Tahapan analisis data dilakukan melalui tiga tahap. Pada tahap pertama, dilakukan identifikasi data onomatope yang muncul dalam adegan pertandingan Karasuno melawan Aoba Johsai. Tahap kedua pengklasifikasian data berdasarkan jenis *giongo* dan *gitaigo*. Tahap terakhir melakukan interpretasi fungsi semantik

dan naratif onomatope dalam membangun suasana pertandingan, meliputi onomatope yang memperkuat efek visual, ritme permainan, ketegangan emosional, serta pengalaman sensorik pembaca.

Validasi data dilakukan melalui teknik triangulasi teori yakni membandingkan hasil analisis makna onomatope berdasarkan konteks adegan dengan teori semantik onomatope bahasa Jepang. Hal ini terkait pada teori *sound symbolism* dan fungsi multimodal onomatope dalam manga. Teknik triangulasi berguna untuk meningkatkan validitas interpretasi data sehingga tidak terlalu subjektivitas peneliti, namun juga didukung oleh landasan teori yang relevan. Diharapkan hasil analisis mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran onomatope dalam membangun atmosfer pertandingan pada manga *Haikyuu!!*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan onomatope dalam manga *Haikyuu!!* karya Haruichi Furudate. pada pertandingan Karasuno melawan Aoba Johsai terdapat dua jenis, yaitu *giongo* dan *gitaigo*. Kedua jenis onomatope tersebut digunakan untuk memperkuat dinamika pertandingan, memperkuat gerakan, dan membangun suasana emosional dalam cerita. onomatope dalam manga olahraga tidak hanya berfungsi sebagai tiruan bunyi, tetapi juga menghubungkan unsur bahasa, visual, dan emosi secara bersamaan. Dalam manga olahraga, pembaca tidak dapat mendengar suara secara langsung. onomatope sebagai pengganti efek suara (*sound effect*) yang memungkinkan pembaca membayangkan benturan bola, ritme permainan, dan tekanan emosional pertandingan.

Tabel Onomatope *Giongo*

No	Kategori Bunyi	Data Onomatope	Total kemunculan
1	Bunyi pukulan bola (smash, servis, passing, block)	ドッ, バヂイッ, ドガッ, ドガガ, バパン, バギャ ッ, バギイッ, ゴガ, ド キュ	28
2	Bunyi bola jatuh atau memantul	ダン, ダンッ, ドドン, ドバマン, ピン	9
3	Bunyi bola berputar atau melaju	シュルル, くくッ, フク ッ, ミュルル, ビイイン	6
4.	Bunyi peluit wasit	ピーッ, ピピーッ	4
5.	Bunyi gesekan sepatu atau langkah kaki	キュッ, キュ	5
6.	Bunyi benturan atau gesekan saat permainan	ガガッ, ザーッ	3
7.	Bunyi lain yang mendukung suasana pertandinga	ドッドッ, ボッ, トッ, ポコ, ドドウッ, ゴッ	6
Total <i>Giongo</i>			55

Tabel Onomatope *Gitaigo*

No	Kegori Bunyi	Data Onomatope	Total Kemcunulan
1.	Gerakan tubuh mendadak atau refleks	ピクッ	1
2.	Ayunan atau tenaga kuat	グッ	1
3.	Ketegangan atau pengerahan otot	ぐぐぐ	1
4.	Gerakan cepat dan lincah	フッ	1
5.	Gerakan meluncur atau lolos	スドッ	1
6.	Geseran atau gerakan tubuh di lantai	ズシャーッ	1
7.	Gerakan bola berputar	フク, フクッ	2
Total <i>Gitaigo</i>			8

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa penggunaan onomatope dalam manga *Haikyuu!!* Karya Hairuchi Furudate Volume 16-17 pada pertandingan Karasuno melawan Aoba Johsai, ditemukan 63 data Onomatope. Data tersebut dikelompokkan kedalam dua jenis Onomatope yaitu *Giongo* dan *Gitaigo*. Dari keseluruhan data yang ditemukan 55 data termasuk *Giongo* dan 8 termasuk *Gitaigo*.



Gambar 1. Volume 17 chapter 146 hml.34

Sumber: mangafire

Onomatope バヂィッ (bajii) menggambarkan ketika bola dipukul sangat keras dan langsung mengenai tangan blocker yang membendungnya. Onomatope Bahasa Jepang termasuk *Giongo*. Dalam sematik bunyi ini menggambarkan benturan yang tajam dan kuat menghasilkan efek dramatis pada adegan tersebut. saat pertandingan berlangsung menunjukkan tekaanan paling tinggi. Teori *sound symbolism* hamono bunyi \b\ memberikan kesan berat dan berdampak besar sedangkan bunyi -ii yaitu suara benturan tersebut. Bunyi ini memperkuat intensitas serangan dan meningkatkan ketegangan emosional pertandingan.



Gambar 2. Volume 17 chapter 147 hlm 53

Sumber: mangafire

Onomatpe ini キュ (kyu) menggambarkan tim melakukan gerak cepat di lakukan secara bersamaan. Onomatope Bahasa Jepang termasuk dalam *giongo*. Dalam semantik bunyi ini menggambarkan gerakan ringan, tajam dan cepat, makna ini menghubungkan bunyi dan visual dengan gerakan yang meleset. Teori *sound symbolism* hamono, bunyi konsonan \k\ sering dikaitkan dengan yang tajam, ringan, dan bergerak cepat. Pada konsonan \u\ memberikan gerakan

singkat atau langsung. Oleh karena itu キュ (kyu) tidak hanya menirukan bunyi melainkan juga menggambarkan kecepatan lintasan bola dalam adegan tersebut.



Gambar 3. Volume 17 chapter 147 hlm 52
Sumber: mangafire

Onomatope ガガッ (gaga) menggambarkan ketika Suara hantaman bola yang keras melakukan blok pada lawan, onomatope Bahasa Jepang Termasuk giongo. Secara semantik ini menunjukan benturan yang kuat, cepat dan memberikan efek kejut dalam pertandingan. Dalam semantik tidak hanya berasal dari bunyinya tetapi juga penggunaan dari konteks kalimat tersebut. Pada teori *sound symbolism* hamono, konosonan \g\ bahasa jepang sering dikaitkan dengan kesan berat, kasar, dan kuat. Kata gaga semakin memperjelas intensitas benturan yang terjadi, onomatope ini berfungsi memperkuat dan ketegangan aksi dalam pertandingan.



Gambar 4&5 . Volume 16 chapter 136 hlm 17
Sumber: mangafire

Onomatope 「ドッド」 (doddot) secara leksikal menggambarkan bunyi detak jantung yang cepat, termasuk *Gitaigo*. Dalam konteks pertandingan ini berada pada situasi kritis. Onomatope ini menggambarkan tekanan psikologis dan kecemasan tokoh. Di dalam semantik 「ドッド」 (doddot) menciptakan suasana tegang. Fungsi Onomatope ini tidak hanya terbatas bunyi saja melainkan membangun ketegangan emosional yang memperkuat karakteristik penda dari *Gitaigo*. Sementara itu, penggunaan 「スウ」 (suu) menggambarkan tarikan nafas panjang sebelum servis dilakukan, termasuk *Gitaigo*. Onomatope ini berfungsi menggambarkan kondisi mental tokoh yang sedang berkonsentrasi dan menenangkan diri. Menurut Hamono 「スウ」 (suu) menggambarkan gerak lambat, lembut dan menciptakan suasana tenang sebelum memulai. Dalam manga olahraga ini berfungsi sebagai penanda visual bagi, konsentrasi, kesiapan dan emosi tokoh.

Pennggunaan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode simak dan catat, dianalisis melalui metode padan dan agih sesuai dengan peneliti ini mengkaji penggunaan Onomatope dalam manga *Haikyuu!!* Karya Hairuichi Furudate, pendekatan tersebut dapat mengidentifikasi, mengklasifikasi dan membandingkan. Klasifikasi data onomatope secara terstruktur berdasarkan bentuk, makna serta penggunaan dalam adegan pertandingan. Melalui proses analisis dengan teori, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan temuan jenis-jenis Onomatope *Giongo*

dan *Gitaigo* menjelaskan peran sematik dalam membangun pertandingan, sehingga dapat pengembangan kajian ilmu linguistik Bahasa Jepang khususnya pada media manga.

KESIMPULAN

Penelitian ini penggunaan Peran onomatope dalam manga Bahasa Jepang tidak hanya berfungsi sebagai tiruan bunyi, unsur linguistik yang mendukung makna, emosi dan membangun suasana cerita. Pada manga *Haikyuu!!* Karya Hairuichi Furudate Dapat menggambarkan dinamikan pertandingan, gerakan pemain, benturan bola dan emosional tokoh. Berdasarkan penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan jenis onomatope yang muncul serta menjelaskan peran onomatope dalam membangun suasana pertandingan Karasuno VS Aoba Joshai. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan kajian sematik. Data penelitian terdapat dalam manga *Haikyuu!!* Karya Hairuichi Furudate pada volume 16 Chapter 136-144 dan Volume 17 Chapter 145-147. pengumpulan data menggunakan Metode simak dan tentik catatat, validitas hasil peneliti dilakukan trigulasi teori dengan membandingkan hasil analisis terhadap onomatope dan simbolisme bunyi dalam Bahasa Jepang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pertandingan Karasuno melawan Aoba Johsai ditemukan 63 data onomatope yang terdiri atas 55 data giongo dan 8 data gitaigo. Giongo lebih dominan menunjukkan bahwa onomatope dalam manga ini berbagai bunyi yang muncul selama pertandingan, sedangkan gitaigo digunakan untuk menggambarkan gerakan, kondisi fisik, dan keadaan psikologis tokoh. Dalam kajian semantik, onomatope tidak hanya berfungsi suara bunyi, berperan dalam membangun intensitas pertandingan, memperkuat visualisasi, serta menciptakan suasana emosional.

Saran untuk penelitian, penelitian selanjutnya disarankan memperluas sumber data dengan mengkaji lebih banyak seri pertandingan manga *Haikyuu!!* Karya Hairuichi Furudate Serta mengkaji kataegori onomatope lain seperti *Giseigo*, *Giyougo* dan *Gijougo* untuk memperdalam fungsi onomatope dalam manga. Peneliti manga olahraga, anime atau media visual Jepang lainnya untuk memperluas pemahaman fungsi onomatope berbagai konteks.

DAFTAR PUSTKA

- Akita, K. (2009). *A grammar of sound-symbolic words in Japanese: Theoretical approaches to iconic and lexical properties of mimetics*. Kobe University.
- Ali, M. (2023). CV-type onomatopoeia phonological structure in shounen manga. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 11(1), 31–41. <https://doi.org/10.15294/chie.v11i1.66057>
- Chaer, A. (2012). *Linguistik umum*. Rineka Cipta.
- Dingemanse, M. (2012). Advances in the cross-linguistic study of ideophones. *Language and Linguistics Compass*, 6(10), 654–672. <https://doi.org/10.1002/lnc3.361>
- Hamano, S. (1998). *The sound-symbolic system of Japanese*. CSLI Publications.
- 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.
- Keraf, G. (1990). *Diksi dan gaya bahasa*. Gramedia.
- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus linguistik*. Gramedia.
- Kurniawan, A. (2025). Onomatope dan efek visual dalam komik *One Piece* chapter 1047 karya Oda Eiichiro: Kajian semantik visual. *HIKARI*, 9(2), 12–18.
- Kurniawan, M. R., & Yuana, C. (2024). Jenis dan makna onomatope dalam anime *Isekai Izakaya Nobu* karya Natsuya Semikawa. *TANDA: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra*, 4(3), 13–21.

- Pramesta, F., & Sopaheluwakan, Y. B. (2025). Onomatope jenis gitaigo gerak cepat dalam manga *Boku No Hero Academia* [僕のヒーローアカデミア] volume 21 karya Kohei Horikoshi: Kajian semantik. *HIKARI*, 9(1), 56–65.
- Putri, D. D. S. (2019). Jenis dan makna onomatope dalam komik *Slam Dunk* volume 30–31 karya Takehiko Inoue. *HIKARI*, 3(1).
- Rohman, Y. L. (2025). Analisis jenis dan bentuk onomatope dalam anime *Saiki Kusou no Psi-nan*. *IZUMI*, 14(1), 67–76.
- Saputra, I., Nasution, Y. A., & Aibonotika, A. (2022). Onomatope benturan pada shounen manga Jepang dalam komik *Kimetsu no Yaiba* Vol. 1–3. *JPBJ (Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang)*, 8(2), 153–162. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v8i2.43601>
- Saputra, M. Z. B. (2026). Peran onomatope visual dalam panel terhadap pembentukan atmosfer pertarungan Luffy melawan Kaido pada manga *One Piece*. *HIKARI*, 10(1), 95–105.
- Sasamoto, R. (2016). The role of Japanese onomatopoeia in manga. *Japanese Studies Journal*, 36(2), 45–58.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa*. Sanata Dharma University.
- Sutedi, D. (2019). *Dasar-dasar linguistik bahasa Jepang*. Humaniora.
- Tamori, I. (1993). *Onomatope dalam bahasa Jepang*. Hitsuji Shobo.
- Tsujimura, N. (2014). *An introduction to Japanese linguistics* (3rd ed.). Wiley Blackwell.
- Wibawati, N. P., Andika, A. N. P., Graciano, A., & Khodijah, M. (2022). Pemaknaan onomatope dalam manga *Yotsubato* chapter 3 karya Kiyohiko Azuma. *KIRYOKU*, 6(2), 127–133.