



## ANALISIS JENIS, BENTUK, DAN MAKNA ONOMATOPE BAHASA JEPANG DALAM *MANGA B GROUP NO SHOUNEN X* KARYA HARUKI SAKURAI

Eren Khazainurifintha Rdj<sup>1</sup>, Nova Yulia<sup>2</sup>, dan Damai Yani<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Padang

email: [eren.krdj@gmail.com](mailto:eren.krdj@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis, bentuk, dan makna onomatope bahasa Jepang dalam *manga B Group no Shounen X* volume 1. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kata yang mengandung unsur onomatope di dalam *manga B Group no Shounen X* karya Haruki Sakurai volume 1 yang terdiri dari 6 chapter dan 185 halaman. Berdasarkan hasil penelitian diketahui jenis onomatope terdiri dari *giseigo*, *giongo*, *gitaigo*, *giyôgo*, dan *gijôgo*. Jenis yang dominan adalah jenis *giongo*. Bentuk onomatope terdiri dari kata dasar, *hatsuon*/penasalan suara memiliki akhiran ~*ん*(N), *sokuon*/pemadatan suara yaitu onomatope yang memiliki akhiran ~*っ*(Q), *cho'on*/pemanjangan suara (ー), *hanpukukei*/pemajemukan morfem, kata dengan penambahan morfem -*り*(ri), dan perubahan sebagian bunyi. Bentuk yang dominan adalah bentuk *sokuon*/akhirian ~*っ*(Q). Terakhir makna yang diteliti adalah makna leksikal dan makna kontekstual yang terdapat dalam onomatope.

**Kata kunci:** *jenis, bentuk, makna, onomatope*

### Abstract

This study aims to determine the form, type, and meaning of Japanese onomatopoeia in the *B group no Shounen X* volume 1 manga. This type of research is qualitative with descriptive analysis method. The data used in this study are words containing onomatopoeic elements in the *B group no Shounen X* by Haruki Sakurai volume 1 consisting of 6 chapters and 185 pages. Based on the results of the research, it is known that onomatopoeia consists of *giseigo*, *giongo*, *gitaigo*, *giyôgo*, and *gijôgo*. The dominant type is the *giongo* type. The onomatopoeic form consists of basic words, *hatsuon* / sounding pronunciation has

<sup>1</sup>Japanese Language Education of FBS Universitas Negeri Padang graduated on Desember 2018

<sup>2</sup>Lecturer of Japanese Language Education of FBS Universitas Negeri Padang

<sup>3</sup>Lecturer of Japanese Language Education of FBS Universitas Negeri Padang



the suffix ~ ん (N), sokuon / sound compaction which is onomatopoeia which has the suffix ~ っ (Q), cho'on / elongation of sound (ー), hanpukukei / compounding morpheme, word with the addition of morpheme - り (ri), and changes in part of the sound. The dominant form is the sokuon / suffix ~ っ (Q) form. Finally, the meanings studied are lexical meanings and contextual meanings found in onomatopoeia.

**Keywords:** *types, forms, meaning, onomatopoeia*

## A. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu unsur budaya yang digunakan oleh manusia sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Menurut Dardjowidjojo (2003:16), bahasa adalah suatu sistem simbol lisan yang arbitrer yang dipakai oleh anggota suatu masyarakat bahasa untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar sesamanya, berlandaskan pada budaya yang mereka miliki bersama. Sumber bahasa tidak semuanya berasal dari manusia tetapi ada juga yang berasal dari alam. Manusia menirukan suara-suara yang ada dalam berbahasa. Namun banyak yang tidak mengetahui tiruan-tiruan tersebut adalah onomatope. Seperti yang dikatakan Dewi dalam skripsinya yaitu “Istilah onomatope sangat jarang diketahui oleh masyarakat umum meskipun onomatope sebenarnya sering digunakan di lingkungan sekitar.”

Chaer (2012:47) menyatakan bahwa kata-kata yang disebut onomatope (kata yang berasal dari tiruan bunyi) lambangnya memberi saran atau petunjuk bagi konsep yang dilambangkannya. Dalam bahasa Jepang, kata-kata yang disebut onomatope tidak hanya memiliki keterkaitan dengan bunyi saja tetapi juga keadaan yang digambarkan.

Berdasarkan Kindaichi Haruhiko (dalam Pratiwi, 2017:10) onomatope bahasa Jepang terdiri dari beberapa jenis, yaitu 1) *Giseigo*, 2) *Giongo*, 3) *Gitaigo*, 4) *Giyôgo*, dan 5) *Gijôgo*. *Giseigo* adalah kata-kata yang menunjukkan suara dari makhluk hidup manusia dan binatang. *Giongo* adalah kata-kata yang menunjukkan bunyi dari benda mati. *Gitaigo* adalah kata-kata yang menunjukkan keadaan dari benda mati. *Giyôgo* adalah kata-kata yang menunjukkan keadaan makhluk hidup. Sedangkan *gijôgo* adalah kata-kata yang menunjukkan perasaan manusia.

Berdasarkan *National Institute for Japanese Language and Linguistics* (2018) jumlah onomatope bahasa Jepang yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari sekitar 400-700 kata. Onomatope memiliki beberapa bentuk dasar yang dapat membantu dalam membedakan onomatope dengan kata-kata lainnya. Onomatope digunakan baik dalam lisan maupun tulisan. Dalam lisan biasanya digunakan dalam percakapan sehari-hari. Sedangkan pada tulisan, onomatope digunakan dalam surat kabar, majalah dan komik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia daring pengertian komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Kemudian Mc Cloud (2008:1) mengemukakan komik adalah suatu bahasa dan kosakatanya adalah segenap simbol visual. Dalam bahasa Jepang komik disebut *manga* (baca: mang-ga). *Manga* memiliki beberapa jenis antara lain: 1) Aksi (*akushon*), 2) Fantasi (*fantajī*), 3) *Historis* (*hisutorikaru*), 4) Seni bela diri (*budō*), 5) Misteri (*nazo*), 6) Roman/Percintaan (*romansu*), 7) Olahraga (*supōtsu*), 8) Supernatural (*chō shizen*), dan lain-lain (Wikipedia, 2018). Jenis *manga* terus berkembang mengikuti perkembangan zaman. Dalam *manga* onomatope sering digunakan sebagai penjelas cerita. Bentuk onomatope dalam *manga* biasanya berdiri sendiri atau berada dalam kalimat yang pendek, sehingga lebih mudah untuk dibedakan.

Contoh penggunaan onomatope dalam *manga* BGNSX



Gambar 1

Pada gambar 1 terdapat sebuah onomatope, yakni *dosadosa* dan *ha-ha*. *Dosadosa* termasuk ke dalam jenis *giongo* karena menunjukkan suara yang berasal dari jatuhnya benda. Selain itu onomatope tersebut terbentuk dari pengulangan yang menunjukkan bahwa benda yang terjatuh lebih dari satu. Untuk *ha-ha* adalah onomatope yang termasuk ke dalam jenis *giseigo* karena suara tersebut berasal dari makhluk hidup yaitu manusia. Onomatope tersebut mengalami pengulangan untuk menunjukkan keadaan lelah dari manusia yang mengeluarkan suara tersebut.



Gambar 2

Pada gambar 2 terdapat sebuah onomatope, yakni *konkon*. *Konkon* termasuk ke dalam jenis *giongo* karena menunjukkan suara yang berasal dari ketukan tangan ke meja. Selain itu onomatope tersebut terbentuk dari pengulangan yang menunjukkan bahwa onomatope itu berlangsung terus menerus dan memiliki akhiran -n yang menunjukkan kegiatan yang menimbulkan suara keras.

Faktor pemilihan *manga* ini karena *manga* ini memiliki latar belakang kisah di lingkungan sekitar sekolah yang ada di Jepang, dengan tambahan unsur komedi di setiap ceritanya membuat *manga* ini memiliki beragam situasi yang membuat onomatope di dalamnya menjadi beragam. Onomatope dapat melukiskan suasana hanya dengan beberapa kata, membuat *mangaka* (baca: *mang-ga-ka*) sering menggunakan onomatope dalam karyanya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Analisis Jenis, Bentuk, dan Makna Onomatope Bahasa Jepang dalam Manga *B Group No Shounen X* Karya Haruki Sakurai”.

## **B. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Sumber data onomatope yang diambil adalah manga BGNSX volume 1 yang terdiri dari 6 chapter dan 185 halaman.

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

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode simak. peneliti akan menggunakan metode ini untuk mengamati, membaca, memahami dan mencatat onomatope pada kalimat-kalimat percakapan yang terdapat dalam manga BGNSX. Kemudian mengumpulkan onomatope yang ada dalam manga tersebut 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.

Setelah data terkumpul, tahap selanjutnya adalah menganalisis data. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data tersebut adalah sebagai berikut. *Pertama*, peneliti mengelompokkan onomatope dalam *manga* BGNSX berdasarkan jenis dan bentuk. *Kedua*, membuat temuan data yang telah dikelompokkan. *Ketiga*, mengidentifikasi dan mengkaji makna onomatope yang terdapat pada *manga* BGNSX berdasarkan makna leksikal dan makna kontekstual. *Keempat*, membahas dan menyimpulkan hasil analisis data.

## C. HASIL PEMBAHASAN

### 1. Temuan Penelitian

Data onomatope yang diperoleh melalui simak yang dilakukan oleh peneliti menemukan lima jenis onomatope dan tujuh bentuk onomatope. Jumlah onomatope yang ditemukan adalah 372 data. Dari 372 onomatope yang ditemukan digunakan 23 data sebagai bahan analisis.

### 2. Pembahasan

Berdasarkan analisis data onomatope berdasarkan jenis, bentuk dan makna, ditemukan bahwa onomatope memiliki hubungan antara jenis dengan bentuk dimana, onomatope dengan jenis *giseigo* identik dengan bentuk *sokuon/* akhiran ~ $\curvearrowright$ (Q) dengan ditemukan sebanyak 46 dari 114 onomatope jenis *giseigo*. Artinya, jenis *giseigo* banyak ditemukan pada bentuk *sokuon/* akhiran ~ $\curvearrowright$ (Q). Jenis *giongo* identik dengan bentuk *sokuon/* akhiran ~ $\curvearrowright$ (Q) dengan ditemukan sebanyak 53 dari 133 onomatope jenis *giongo*. Artinya, jenis *giongo* banyak ditemukan pada bentuk *sokuon/* akhiran ~ $\curvearrowright$ (Q). Jenis *gitaigo* identik dengan bentuk *sokuon/* akhiran ~ $\curvearrowright$ (Q) dengan ditemukan sebanyak 14 dari 35 onomatope jenis *gitaigo*. Artinya, jenis *gitaigo* banyak ditemukan pada bentuk *sokuon/* akhiran ~ $\curvearrowright$ (Q). Jenis *giyôgo* identik dengan bentuk *sokuon/* akhiran ~ $\curvearrowright$ (Q) dan *hanpukukei/*pemajemukan morfem dengan ditemukan pada keduanya sebanyak 21 dari 62 onomatope jenis *giyôgo*. Artinya, jenis *giyôgo* banyak ditemukan pada bentuk *sokuon/* akhiran ~ $\curvearrowright$ (Q) dan *hanpukukei/*pemajemukan morfem. Jenis *gijôgo* identik dengan bentuk *hanpukukei/*pemajemukan morfem dengan ditemukan sebanyak 10 dari 27 onomatope jenis *gijôgo*. Artinya, jenis *gijôgo* banyak ditemukan pada bentuk *hanpukukei/*pemajemukan morfem. Terakhir bentuk dan jenis yang paling dominan terjadi pergeseran makna adalah jenis *giongo* dengan bentuk *sokuon/* akhiran ~ $\curvearrowright$ (Q) dengan ditemukan sebanyak 53 dari 372 onomatope.

## D. PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah penggunaan onomatope dapat dilihat dari segi jenis dan bentuk. Karena setiap jenis dan bentuk memiliki karakteristiknya masing-masing dan dapat mempengaruhi makna yang dimiliki. Jumlah data keseluruhan yang digunakan adalah 23 onomatope yang terdiri dari jenis yang berjumlah 9 onomatope (data 1-9), bentuk yang berjumlah 13 onomatope (data 1, 8, 10-21) dan makna yang berjumlah 6 onomatope (data 1,3,16-17, 22-23). Onomatope yang paling sering digunakan dalam penelitian ini dari segi jenis adalah *giongo* dan yang jarang digunakan adalah *gijôgo*. Dari segi bentuk adalah *sokuon/* akhiran ~ $\curvearrowright$ (Q) dan yang paling jarang digunakan adalah bentuk penambahan morfem - $\curvearrowright$ (ri). Dari segi makna setiap onomatope memiliki kedua makna baik makna leksikal maupun makna kontekstual. Makna kontekstual dapat dipengaruhi oleh jenis dan bentuk onomatope. Selain itu setiap onomatope dapat memiliki beberapa bentuk sekaligus yang membuat makna kontekstual bisa berbeda dari makna leksikalnya.

## 2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, diharapkan dilakukan penelitian selanjutnya tentang onomatope dalam bahasa Jepang. Karena dalam bahasa Jepang terdapat variasi onomatope baik secara jenis maupun makna yang dapat mempengaruhi makna yang dimiliki. Onomatope selain berdiri sendiri juga dapat digunakan dalam kalimat atau percakapan. Dan peneliti selanjutnya dapat mencari variasi onomatope serta penggunaan onomatope dalam kalimat atau percakapan tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2003. *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/onomatope>(diakses Januari 2018).
- McCloud, Scott. (2008). *Mencipta Ulang Komik*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- National Institute for Japanese Language and Linguistics.[http://pj.ninjal.ac.jp/archives/Onomatope/column/nihongo\\_3.html](http://pj.ninjal.ac.jp/archives/Onomatope/column/nihongo_3.html)(diakses Januari 2018).
- Pratiwi, Pradiptia Linggar. 2017. Analisis Penggunaan Onomatope Yorokobu Dalam Komik Chibi Maruko Chan. Skripsi. Binus University. [http://library.binus.ac.id/Collections/ethesis\\_detail/2013-1-00720-JP](http://library.binus.ac.id/Collections/ethesis_detail/2013-1-00720-JP) (diakses Januari 2018).
- Wikipedia. <https://id.wikipedia.org/wiki/Manga>(diakses Januari 2018).