

# STUDI ONOMATOPE DALAM KOMIK

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra



PROGRAM STUDI SASRA JEPANG

FAKULTAS SASRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2011

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada hari Selasa, tanggal 26 Juli 2011

Oleh

DEWAN PENGUJI

yang terdiri dari:

Pembimbing : Prof. Shedy N. Tjandra.M.A

Pembaca : Dra. Yuliasih Ibrahim

Ketua Penguji : Dr. Hj. Albertine S. Minderop, MA

Disahkan pada hari Selasa, tanggal 2 Agustus 2011

Ketua program studi,



(Rini Widiarti, SS, M.Si)

Dekan,



(Dr. Hj. Albertine S. Minderop, MA)

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

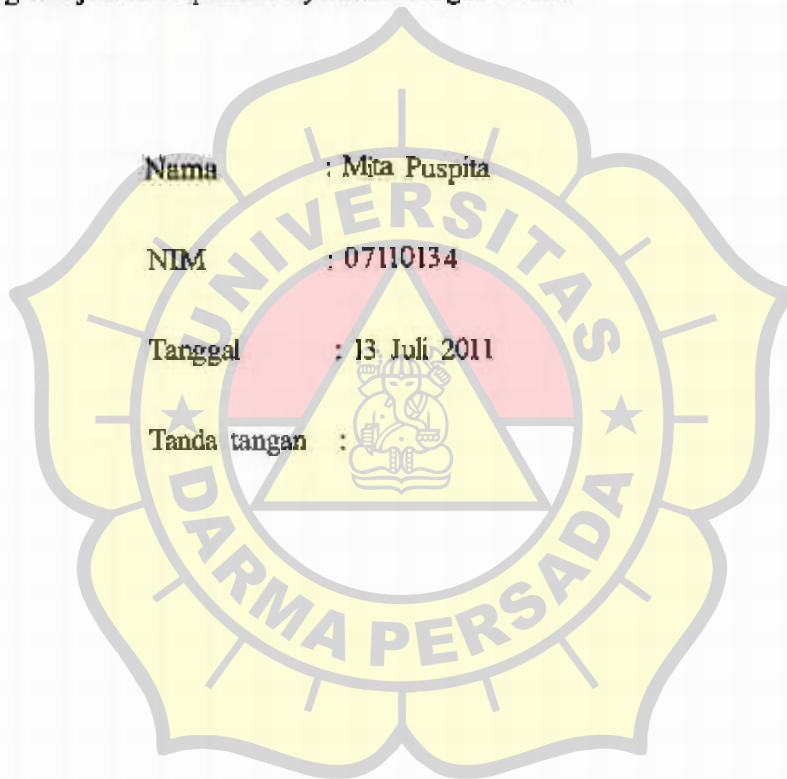
Skripsi ini adalah hasil karya penulis sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah penulis nyatakan dengan benar.

Nama : Mita Puspita

NIM : 07110134

Tanggal : 13 Juli 2011

Tanda tangan :



## ABSTRAK

Mira Puspita. 07110134. Studi onomatope dalam komik. Program studi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Darma Persada, Juli 2011.

Dosen Pembimbing : Prof. Shedy N. Tjandra . MA, dan Dra. Yuliasih Ibrahim.

Tema skripsi ini adalah studi onomatope dalam komik. Tujuan penelitian skripsi ini adalah untuk mendeskripsikan onomatope secara umum, serta hubungannya antara bentuk dan makna onomatope. Onomatope yang diteliti dalam skripsi ini adalah onomatope yang ditemukan dalam komik. Langkah penelitian yang dilakukan adalah pertama-tama mengumpulkan semua onomatope yang ditemukan di dalam komik, dikelompokkan dan dicari maknanya. Kemudian, dilihat hubungan antara bentuk-bentuk dan makna, dan dianalisa.

Data dalam skripsi ini diperoleh dari komik "School Rumble" seri 1 dan 2, dengan menggunakan teori - teori tentang Onomatope dari *Amanuma Yūsūshi* dan *Otsubo Heiji*. Kedua teori tersebut sangat berperan dalam penganalisaan masalah dalam skripsi ini.

Kesimpulan penulis dari hasil analisa tersebut adalah bentuk – bentuk tertentu dari Onomatope mencerminkan makna tertentu. Sebagian besar hasil analisa tersebut kurang lebih sama dengan teori yang penulis gunakan.

## 概略

Mita Puspita. 学生番号 : 07110134. 漫画のオノマトペの研究. ダルマプ  
ルサダ大学文学部 日本語学科, 2011 年 6 月.

この論文のテーマは漫画のオノマトペの研究。研究の目標はオノマトペの形と意味の関係とその全体的の説明をすることである。この論文の中に研究したオノマトペは漫画にあるオノマトペである。研究の方法は最初に漫画にあるオノマトペを集めて、分類されて、その意味を求める。そして、意味と形の関係を見て、分析する。

この論文にあるデータは「スクリーンブル」1巻と2巻の漫画から取り、アマノ先生とオツヘボ先生のオノマトペ理論を使用する。その理論はこの論文のデータを分析するための適切な理論である。

研究結果はオノマトペの形により、ある意味を持っている。これは使用した理論と同じ結果になると結論つける。

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sastra Program Studi Sastra Jepang pada Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Shedy N. Tjandra, MA selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini
2. Ibu Dra. Yuliasih Ibrahim, selaku dosen pembaca yang telah memberikan banyak masukan dan kritik yang sangat bermanfaat serta dukungan dalam penulisan skripsi
3. Dr. Hj. Albertine S. Minderop, MA, selaku Dekan Fakultas Sastra, ketua sidang dan penguji
4. Ibu Rini Widiarti, SS, M.Si selaku Kepala Jurusan Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang
5. Ibu Zainur Fitri, SS selaku pembimbing akademis yang selama ini selalu memberikan masukan dan kritik serta perhatian dan semangat kepada penulis
6. Seluruh dosen pengajar Program Studi Sastra Jepang
7. Orang tua dan keluarga besar yang selalu memberikan bantuan dan dukungan



8. Sahabat yang telah banyak membantu, Sarah, ka Oce, Mami, Ai, ka Salman dan teman-teman angkatan 2007 serta panitia LPBJ
9. Serta seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu bahasa.

Jakarta, 13 Juli 2011

Mita Puspita



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Perumusan masalah.....	3
1.2.2 Pembatasan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Metode Penelitian.....	4
1.5 Sumber data.....	5
1.6 Kerangka teori.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5

### BAB II Landasan teori

2.1 Definisi onomatope.....	7
2.2 Ciri-ciri onomatope.....	9
2.3 Struktur dan bentuk onomatope.....	10
2.3.1 Bentuk-bentuk onomatope.....	10
2.4 Hubungan antara bentuk dan makna dari onomatope.....	12



### BAB III Analisa masalah

1. <i>u-ri</i> ( うーん).....	18
2. <i>ka-t</i> (カーツ ).....	21
3. <i>gatsugatsu</i> ( ガツガツ).....	24
4. <i>kyorokyo</i> (キョロキョロ ).....	27
5. <i>gu-t</i> (グイツ ).....	29
6. <i>kunkun</i> (クンクン).....	32
7. <i>gehotgehot</i> (ゲホッゲホ).....	35
8. <i>gokugoku</i> ( ごくごく).....	37
9. <i>kokun</i> (こくん).....	40
10. <i>kokkurikokkuri</i> (こっくりこっくり).....	43
11. <i>jira</i> -(じろー).....	46
12. <i>ha-ha</i> -(ハアハア).....	49
13. <i>pachi</i> (ぱち).....	52
14. <i>pakupaku</i> (パクパク ).....	55
15. <i>butsubutsu</i> (ぶつぶつ).....	58
16. <i>pero</i> (ペロ).....	61
17. <i>mu</i> (む ).....	64
18. <i>munyanunya</i> (ムニヤムニヤ).....	67
19. <i>mesomeso</i> (めそめそ).....	70

**BAB IV. KESIMPULAN**

Kesimpulan.....73

**DAFTAR PUSTAKA.....76**

**LAMPIRAN:**

Sinopsis komik

Klasifikasi data

Biodata informan dan data wawancara



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Tema skripsi ini adalah studi *onomatope* di dalam komik. Di dalam bahasa Jepang ada kata "warau" yang berarti tertawa, tetapi dibandingkan dengan kata tersebut, orang Jepang lebih sering menggunakan kata-kata lain seperti, gera-gera, niko-niko atau kusu-kusu untuk mengekspresikan tertawa. Ekspresi tersebut yang digunakan untuk menandakan bunyi, dikenal dengan istilah *onomatope*.

Istilah *onomatope* itu sendiri mulai muncul pada abad ke-19, ahli bahasa yang pertama kali mengemukakan adalah J.G Herder. Teori *onomatope* ini disebut juga teori ekoik atau teori bow-bow. J.G. Herder dalam (Gorys Keraf, 1980:3) mengatakan sebagai berikut: "Objek-objek diberi nama sesuai dengan bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh obyek-obyek itu sendiri. Obyek-obyek yang dimaksud adalah bunyi-bunyi binatang atau peristiwa alam."

D. Whitney (1868) dalam (Gorys Keraf, 1984:3) mengatakan sebagai berikut : "Di dalam setiap tahap pertumbuhan bahasa, banyak kata baru yang timbul dengan cara ini. Kata-kata mulai timbul pada anak-anak yang berusaha meniru bunyi kereta api, bunyi mobil, dan sebagainya."

Dalam bahasa Jepang *onomatope* sering digunakan sebagai headline berita atau di dalam iklan, karena sangat cocok digunakan dalam menggambarkan sesuatu dengan satu kata yang pendek, dan penggambaran suara yang unik. *Onomatope* dalam bahasa Jepang jumlahnya sangat banyak, khususnya di dalam komik. Penggunaan *onomatope* di dalam komik dapat mengontrol dan menekankan hal-hal yang ingin ditonjolkan dalam komik.

Karena hal itu, banyak orang mengatakan *onomatope* adalah ekspresi yang kekanakan, namun hal itu menurut penulis tidak benar. Karena *onomatope* juga

dapat ditemukan di dalam karya sastra Jepang dan ekspresi tersebut bisa dengan jelas menggambarkan perasaan, kegiatan dan lain-lain dalam karya sastra tersebut.

*Onomatope* termasuk ke dalam *jōtai no fukushi* yaitu kata keterangan yang terutama memberikan keterangan pada *dōshi* (kata kerja) dan memperlihatkan keadaan dari kata kerja tersebut.

*Onomatope* dalam bahasa Jepang terbagi menjadi dua, yang menerangkan bunyi atau merupakan peniruan langsung dari bunyi yang dikeluarkan objek dan dikenal dengan istilah *giongo*, dan yang menerangkan keadaan atau peniruan terhadap suatu keadaan atau perbuatan yang diumpamakan seperti mengeluarkan bunyi yang dikenal dengan istilah *gitaigo*.

Alasan pemilihan judul dalam penelitian ini karena dalam bahasa Jepang *onomatope* sangat sering digunakan baik lisan maupun tulisan, khususnya di dalam komik. Hal inilah yang menjadi keistimewaan dalam bahasa Jepang karena mampu mengekspresikan berbagai macam bunyi ke dalam bentuk kata. Orang Jepang di dalam kehidupan sehari-hari maupun di dalam penulisan karya sastra selalu mempergunakan *giongo* dan *gitaigo*, ini bertujuan untuk dapat memberikan keadaan yang lebih jelas sehingga lawan bicara maupun pembicara benar-benar dapat membayangkan keadaan topik pembicaraannya.

Hal-hal inilah yang membuat penulis tertarik lebih dalam menganalisis *onomatope* dalam bahasa Jepang. Berhubung bidang analisa *onomatope* sangat luas penulis membatasi hanya untuk *onomatope* yang dihasilkan dari tindakan oleh anggota tubuh—kepala, dan mencakup organ tubuh yang ada di kepala, seperti mulut, mata dan lainnya.

Mempelajari *onomatope* sangatlah penting dalam bahasa Jepang, Hinata Shigeo dan Hibiya Junko mengatakan dalam buku *gaikokujin no tame no nihongo* : *giongo gitaigo* (外国人のための日本語：擬音語・擬態語):<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Hinata shigeo dan Hibiya Junko, *gaikokujin no tame no nihongo*, 1989, halaman 4



擬音語は、日本語の中で文法的に語彙的にも重要なパートを占めているといふことによるわけだ。

*Giongo wa, nihongo no naka de bunpō tekini gōi tekimō jūyōna pāto o shimete iru to iu koto ni naru wake da.*

Giongo dalam bahasa Jepang menempati bagian yang sangat penting baik secara tata bahasa maupun kosa kata.

Menguasai *giongo* dan *gūtaigo* bisa membantu kita untuk menguasai dan mengembangkan kemampuan bahasa Jepang di dalam hal menghidupkan komunikasi dalam bahasa Jepang sehingga bisa lebih jelas dalam mengekspresikan sesuatu.

Manfaat lainnya adalah, penggunaan *giongo gūtaigo* secara efektif pada saat berkomunikasi dalam bahasa Jepang akan membuat pembicaraan terdengar lebih natural.

## 1.2 Permasalahan

### 1.2.1 Perumusan Masalah

Masalah pokok yang akan diangkat pada skripsi ini adalah :

1. Bagaimana bentuk dan makna dari *onomatope* yang muncul di dalam komik?
2. Bagaimana hubungan antara bentuk dan makna dari *onomatope* yang digunakan di dalam komik?

### 1.2.2 Pembatasan masalah

Dalam skripsi ini penulis hanya akan membahas bentuk dan makna *onomatope*. Mengingat kata-kata yang termasuk *onomatope* jumlahnya sangat banyak, maka penulis membatasi hanya pada kata-kata *onomatope* yang dihasilkan oleh tindakan dari kepala, dan mencakup alat tubuh yang ada di kepala seperti mata, mulut dan lainnya.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang bentuk dan makna dari suatu onomatope, serta hubungan antara bentuk dan makna yang dihasilkan oleh onomatope tersebut.

### 1.4 Metode penelitian

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah metode kepustakaan dengan cara mencari dan mengumpulkan buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang dibahas. Penulis juga melihat dari karya-karya ilmiah yang berkaitan dengan permasalahan sebagai bahan pertimbangan. Juga digunakan metode wawancara di dalam mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan masalah yang dibahas. Metode ini dilakukan dengan mewawancarai informan dalam hal yang berhubungan dengan makna di dalam onomatope. Dalam metode ini penulis menggunakan 2 informan Jepang dengan tujuan untuk mendapatkan perbandingan data. Informan pertama, YM, berusia sekitar 65 tahun, berprofesi sebagai pengajar bahasa Jepang. Informan kedua, HSL, berusia sekitar 70 tahun, juga berprofesi sebagai pengajar bahasa Jepang.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Koentjaraningrat (1976 : 30) bahwa penelitian yang bersifat deskriptif adalah penelitian yang memberikan gambaran yang secermat mungkin mengenai individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu. Metode deskriptif juga merupakan suatu metode yang menggambarkan keadaan atau objek penelitian yang dilakukan pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya dan dipakai untuk memecahkan masalah dengan cara mengumpulkan, menyusun, dan mengklasifikasikan, mengkaji, dan menginterpretasikan data.



## 1.5 Sumber Data

Sebagai sumber data yang digunakan adalah komik *School Rumble* seri 1 dan 2, karangan Jin Kobayashi. Komik ini dipilih sebagai korpus data karena memuat banyak sekali onomatope dalam bentuk yang bervariasi. Khususnya onomatope yang dihasilkan oleh tindakan dari kepala, dan mencakup alat tubuh yang ada di kepala seperti mata, mulut dan lainnya.

## 1.6 Kerangka teori

Teori yang dijadikan acuan dalam skripsi ini merupakan teori linguistik dari para pakar linguistik Jepang, Indonesia, Eropa dan lainnya yang saling melengkapi, dan kajian semantis yang berhubungan dengan onomatope menggunakan teori Amanuma Yasushi (1990), Otsubo Heiji (1989) dan lainnya.

## 1.7 Sistematika penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi dalam 4 bab. Adapun pokok-pokok bahasan yang akan diuraikan dalam bab-bab tersebut adalah sebagai berikut:

### BAB I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan tema yang akan dibahas, alasan pemilihan tema, tujuan, kerangka teori dan metode penelitian yang digunakan serta sumber-sumber data.

### BAB II Landasan teori

Pada bab ini diuraikan tentang teori dasar onomatope, serta teori mengenai bentuk dari onomatope dan teori tentang hubungan antara bentuk dan makna.

### BAB III Analisa Masalah

Pada bab ini berisi pengklasifikasian dan analisis terhadap giongo dan gitaigo yang terdapat dalam komik berdasarkan landasan teori yang sudah dijabarkan pada bab sebelumnya

### BAB IV Kesimpulan

Pada bab ini disamping berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian skripsi, juga dimasukkan pendapat penulis sendiri mengenai isi pokok skripsi ini.

