

Daftar isi

Hubungan Konsep Empat Musim di Jepang Dengan <i>Shikunshi</i> pada Lukisan <i>Sumi-e</i> Karya Hakuho Hirayama Fitriana Amelia dan Tia Martia	01-07
Lahirnya <i>Tokushu Seisou</i> Sebagai Dampak Adanya <i>Kodokushi</i> di Jepang Maulida Fatimah Jaya dan Yessy Harun	08-15
Pendidikan Karakter di Taman Kanak-kanak Jepang Sebagai Awal Pembentuk Karakter Sumber Daya Manusia Jepang Melisa Putri dan Nani Dewi Sunengsih	16-21
Kecemasan Dalam Novel <i>Zettai Seigi</i> Karya Akiyoshi Rikako Dengan Psikologi Kepribadian Astella Nadia dan Metty Suwandany	22-28
Konflik Batin pada Tokoh Masao Dalam Novel <i>Nogiku no Haka</i> Karya Itou Sachio Cindy Marilyn Caroline dan Metty Suwandany	29-36
Pengaruh Kesalahpahaman Terhadap Depresi dan Naluri Kematian yang Dialami Oleh Tokoh Tsukuru Dalam Novel Tsukuru Tazaki Tanpa Warna dan Tahun Ziarahnya Karya Haruki Murakami Dewi Afriyani dan Juariah	37-43
Rasa Bersalah Pada Tokoh Masato Omori Dalam Novel <i>Shinrei Tantei Yakumo - Mamoru Beki Omoi</i> Karya Manabu Kaminaga Jessica dan Metty Suwandany	44-52
Konsep Kecemasan Pada Tokoh Tadao Dalam Film <i>Inori No Maku Ga Oriru Toki</i> Karya Katsuo Fukuzawa Paramitha Meidiani Putri dan Metty Suwandany	53-62
Kesalahan Pelafalan Aksen Bahasa Jepang Pada Pemelajar Bahasa Tingkat Dasar dan Menengah Dhimas Maheswara dan Andi Irma Sarjani	63-73
Penggunaan Ragam Bahasa Hormat <i>Keigo</i> Oleh Tokoh Sebastian Michaelis Pada Situasi Informal Saat Pertikaian Dalam Anime " <i>Kuroshitsuji</i> " Season 1 Karya Toboso Yana Dian Sartika Dewi dan Robihim	74-81
Makna Kata <i>Niru</i> , <i>Yuderu</i> , dan <i>Kuwaeru-Tasu</i> Dalam Resep Berbahasa Jepang Hanna Audiyana dan Andi Irma Sarjani	82-94
Klasifikasi Onomatope Dalam Digital <i>Manga Barakamon</i> Volume 1 Karya Satsuki Yoshino Hasna Aushafina Nabilah dan Hermansyah Djaya	95-104
Jenis dan Makna <i>Wakamono Kotoba</i> Dalam <i>Anime Series K-On!</i> Hilda Maulence Ngarbingan dan Hermansyah Djaya	105-113
<i>Kigo</i> Berdasarkan Teori Semiotika Pierce dan Pendekatan Parafrastris Pada <i>Haiku</i> Karya Masaoka Shiki Nur Azizah Beladina dan Kun M. Permatasari	114-121
Polisemi Pada Verba <i>Ageru</i> Dalam Bahasa Jepang Syadiva Zikrilla Octrie dan Robihim	122-129



Diterbitkan oleh:

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Bahasa dan Budaya
Universitas Darma Persada

KLASIFIKASI ONOMATOPE DALAM *DIGITAL MANGA BARAKAMON VOLUME 1* KARYA SATSUKI YOSHINO

Hasna Aushafina Nabilah,¹
Hermansyah Djaya²

¹Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Budaya Jepang Universitas Darma Persada

²Dosen Tetap Bahasa dan Budaya Jepang Universitas Darma Persada

Fakultas Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Darma Persada, Jl. Raden Inten II, RT.8/RW.6, Pd. Kelapa, Duren Sawit, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 13450, Indonesia

ohayoherman@fs.unsada.ac.id (corresponding author)

Diterima: 9 Mei 2019; Direvisi: 19 Juni 2018; Diterima: 21 Juli 2019

Abstrak

Dalam penelitian ini penulis menganalisis penggunaan onomatope yang terdapat dalam digital manga karya Satsuki Yoshino yang berjudul *Barakamon*. Manga ini diterbitkan pada tahun 2009 dan pada tahun 2014 diadopsi menjadi sebuah anime. Manga ini bercerita tentang kehidupan sehari-hari seorang kaligrafer muda terkenal berusia 23 tahun bernama Handa Seishuu di sebuah pulau terpencil bernama pulau Goto. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui makna dan bentuk onomatope bahasa Jepang serta kecenderungan penggunaannya yang terdapat dalam digital manga *Barakamon* volume 1. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Data penelitian berupa 50 onomatope dari yang terdapat digital manga *Barakamon* volume 1. Berdasarkan hasil analisis tabel di hasil analisis, dapat diketahui bahwa kecenderungan penggunaan bentuk onomatope dalam digital manga *Barakamon* volume 1 adalah bentuk pengulangan yaitu sebanyak 25 kata. Lalu diikuti dengan bentuk konsonan disuarakan atau dakuon sebanyak 22 kata, bentuk konsonan tidak disuarakan atau seion sebanyak 9 kata, bentuk pemadatan suara sebanyak 7 kata, bentuk pemanjangan suara sebanyak 7 kata, bentuk akhiran n sebanyak 3 kata, bentuk konsonan sebagian disuarakan atau handakuon sebanyak 4 kata, dan bentuk akhiran ri sebanyak 1 kata. Jika melihat persentasenya, dapat diketahui bahwa bentuk yang paling sering digunakan dalam manga ini adalah bentuk pengulangan yaitu sebanyak 25 kata (32%). Selanjutnya, bentuk konsonan disuarakan atau dakuon yaitu sebanyak 22 kata (28%).

Kata kunci : Onomatope, Digital Manga, *Barakamon*

PENDAHULUAN

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) onomatope merupakan kata tiruan bunyi atau suara. Menurut Harimurti Kridalaksana (1984:135), onomatope adalah penamaan benda atau perbuatan dengan *peniru* an bunyi yang diasosiasikan dengan benda atau perbuatan itu; misal berkokok, suara dengung, deru, aum, cicit, dan sebagainya.

Dalam bahasa Jepang secara garis besar onomatope dibagi menjadi dua jenis yaitu *giongo* dan *gitaigo*. Menurut Hinata Shigeo (1989:1) *giongo* adalah kata-kata yang menunjukkan suara yang keluar dari makhluk hidup, bunyi yang keluar dari benda mati, dan berbagai bunyi yang ada disekeliling kita. Contohnya adalah びりびり (*biribiri*) yang menunjuk pada kata tiruan suara atau bunyi kertas yang dirobek. Sementara itu *gitaigo* adalah kata-kata yang mewakili suatu tindakan, gerakan, atau keadaan makhluk hidup, tetapi tidak dimaksudkan untuk menyerupai suara. Hal ini dikarenakan tindakan, gerakan, atau keadaan tidak bersuara. Selain itu secara simbolik, *gitaigo* menunjukkan benda mati yang

tidak mengeluarkan suara berdasarkan bunyi. Contohnya adalah *どろどろ* “*dorodoro*” yang merujuk pada kondisi benda yang menjadi cair atau meleleh.

Lufi Wahidati dkk (2018) mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil angket yang disebarakan ke 77 mahasiswa Diploma III Bahasa Jepang di Universitas Gajah Mada, sebanyak 70 mahasiswa menyatakan bahwa mengonsumsi *anime/manga* dapat mempengaruhi pembelajaran bahasa Jepang. *Manga* adalah satu ikon budaya populer Jepang yang mempunyai pengaruh besar di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Seiring dengan perkembangan teknologi, media penyajian *manga* ikut mengalami perkembangan. sejak beberapa tahun terakhir *manga* juga disajikan dalam bentuk *digital*. Semenjak itu muncullah kata *hardcopy manga* yang merujuk kepada *manga* cetak dan *digital manga* yang merujuk kepada *manga digital*.

Manga yang digunakan dalam penelitian ini adalah *manga Barakamon volume 1* karya Satsuki Yoshino. *Manga* ini diterbitkan pada tahun 2009 dan pada tahun 2014 diadopsi menjadi sebuah *anime*. *Manga* ini bercerita tentang kehidupan sehari-hari seorang kaligrafer muda terkenal berusia 23 tahun bernama Handa Seishuu di sebuah pulau terpencil bernama pulau Goto. Handa dibuang oleh sang ayah ke pulau tersebut untuk menenangkan dan merenungkan perbuatannya karena telah meninju seorang direktur seni kaligrafi di sebuah acara perlombaan. Selama ini Handa selalu hidup di sebuah kota dengan pengawasan sang ibu namun sekarang ia harus beradaptasi dengan kehidupan barunya di sebuah pulau. Di pulau ini ia bertemu dengan anak kecil bernama Naru. Dengan bantuan Naru dan teman-temannya serta para tetangga, kehidupan Handa selama di pulau tersebut membuahkan hasil, ia berubah menjadi diri yang lebih baik dari sebelumnya.

Adapun fungsi onomatope dalam bahasa Jepang lisan menurut Hiroko Fukuda dalam Sugeng P. (1993:7) adalah sebagai bumbu bahasa atau cita rasanya. Dengan kata-kata tiruan bunyi ini, bahasa Jepang lisan akan lebih wajar dan mengesankan. Selain itu dapat memberikan nuansa dan gambaran situasi agar nampak lebih hidup. Dilihat dari fungsi onomatope dalam bahasa lisan, menunjukkan bahwa pentingnya pembelajar bahasa Jepang untuk mempelajari onomatope. Oleh karena itu bagi pembelajar yang mempelajari bahasa Jepang melalui *manga* harus menguasai kosa kata onomatope ini, walaupun jumlahnya sangat banyak. Sebab, jika tidak menguasainya maka tidak dapat memahami cerita secara keseluruhan.

Oleh karena alasan itulah membuat penulis tertarik untuk memilih tema onomatope, dengan menggunakan data dari salah satu budaya populer Jepang yaitu *manga* yang berjudul *Barakamon*. Selanjutnya yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini ialah apasajakah makna dan bentuk onomatope yang terdapat dalam *digital manga Barakamon volume 1*. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui apa sajakah makna dan bentuk onomatope yang terdapat dalam *digital manga Barakamon volume 1*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa teori pendukung berdasarkan beberapa ahli, diantaranya adalah sebagai berikut:

Onomatope seperti yang telah disebutkan sebelumnya merupakan kata dari tiruan bunyi, keadaan dan tindakan. Berikut adalah definisi onomatope menurut beberapa ahli :

1. Hiroko Fukuda (2003:8)
“*Japanese onomatopoeia is based on imitating natural sounds, but it also mimics,*

or represents, conditions and states that produce no sound at all.”

Terjemahan :

“Onomatope bahasa Jepang didasarkan pada *meniru* suara alam, tetapi juga *meniru* , mewakili, kondisi dan menyatakan sesuatu yang tidak berbunyi sama sekali.”

Dari definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa onomatope adalah kelompok kata yang dihasilkan dengan cara *meniru* bunyi dari benda hidup dan benda mati. Selain itu, onomatope juga menggambarkan tindakan, situasi, atau kondisi benda hidup atau benda mati dalam suatu keadaan dan perasaan atau emosi.

Onomatope dalam bahasa Jepang secara garis besar memiliki 2 jenis yaitu *giongo* dan *gitaigo*. Selain dari *giongo* dan *gitaigo*, onomatope dapat diklasifikasikan lagi ke dalam lima jenis seperti gambar berikut :

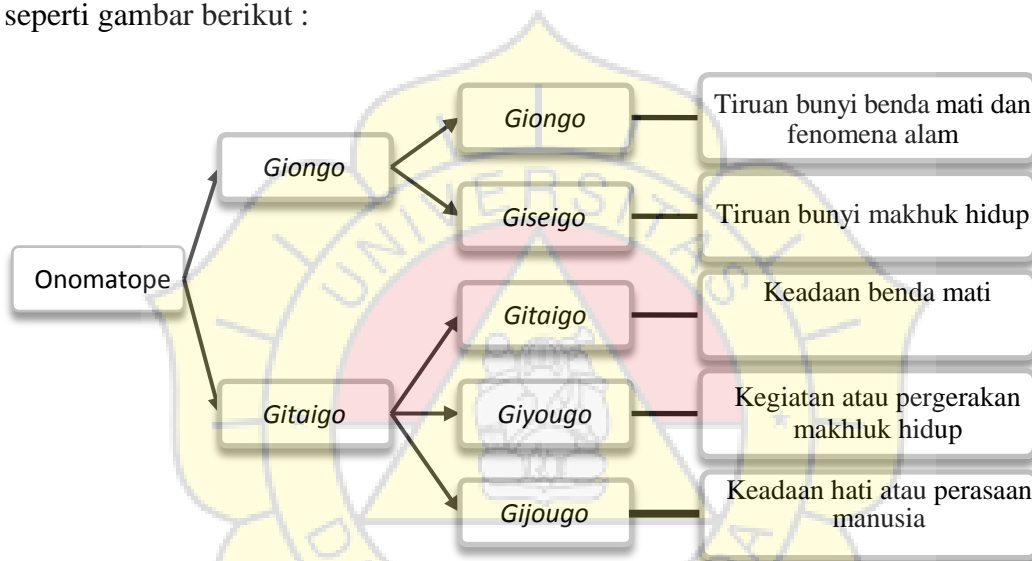


Diagram 1. Klasifikasi Onomatope

Akimoto (dalam *Nihongo Kyouiku ni Okeru Onomatope no Kenkyuu*, 30) membagi makna onomatope menjadi 10 makna, sebagai berikut :

1. Tiruan Fenomena Alam

Tiruan fenomena alam atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *shizengenshou* (自然現象). Makna ini digunakan untuk menunjukkan suara fenomena alam. Contoh :

雷がごろごろ鳴っている
Kaminari ga gorogoro natteiru
Suara petir menggelegar

(Satoru Akutsu, 1994:83)

2. Tiruan Suara Binatang

Tiruan suara binatang atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *doubutsu no*

nakigoe (動物の鳴き声). Makna ini digunakan untuk menunjukkan suara binatang. Contoh :

羊がめえめえと鳴く
Hitsuji ga meeme to naku
Domba mengembik

(Satoru Akutsu, 1994:114)

3. Tiruan Suara Manusia

Tiruan suara manusia atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *hito no koe / oto* (人の声・音). Makna ini digunakan untuk menunjukkan tiruan suara manusia. Contoh :

あはは、ははは
Ahaha, hahaha
Suara tertawa dengan keras

(Satoru Akutsu, 1994:70)

4. Tiruan Suara Perilaku Manusia

Tiruan suara perilaku manusia atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *hito no dousa* (人の動作). Makna ini digunakan untuk menunjukkan gerakan atau aktivitas manusia. Contoh :

人が多いので、のろのろ歩いた
Hito ga ooi node, noronoro aruita
Karena banyak orang, jadi saya jalan perlahan

(Satoru Akutsu, 1994:52)

5. Tiruan Keadaan atau Perasaan Manusia

Tiruan keadaan atau perasaan manusia dalam bahasa Jepang disebut dengan *hito no yousu / shinjou* (人の様子・心情). Makna digunakan untuk menunjukkan keadaan atau perasaan manusia. Contoh :

くたくたで、何もしたくない
Kutakuta de, nanimo shitakunai
Karena sangat lelah, tidak ingin melakukan apapun

(Satoru Akutsu, 1994:41)

6. Tiruan Karakteristik Fisik Manusia

Tiruan karakteristik fisik manusia atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *hito no shintaiteki tokuchou* (人の身体的特徴). Makna ini digunakan untuk

menunjukkan keadaan fisik manusia. Contoh :

最近、あの人はぶくぶく太った

Saikin, ano hito wa bukubuku futotta

Belakangan ini, orang itu menjadi gemuk (konotasi negatif).

(Satoru Akutsu, 1994:)

7. Tiruan Kondisi Kesehatan Manusia

Tiruan kondisi kesehatan manusia atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *hito no kenkou joutai* (人の健康状態). Makna ini menunjukkan keadaan kesehatan manusia. Contoh :

うちのおじいさんは90歳だが、まだぴんぴんしている

Uchi no ojisan wa 90 sai da ga, mada pinpin shiteiru

Kakek saya sudah berumur 90 tahun tetapi masih tampak sehat

(Satoru Akutsu, 1994:34)

8. Tiruan Suara Benda

Tiruan suara benda atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *mono ga dasu oto* (物が出す音). Makna ini digunakan untuk menunjukkan bunyi yang berasal dari benda. Contoh :

りいん

Riin

Suara bel atau telpon bordering

(Satoru Akutsu, 1994:114)

9. Tiruan Pergerakan Benda

Tiruan pergerakan benda atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *mono no ugoki* (物の動き). Makna ini digunakan untuk menunjukkan tiruan gerakan dari sebuah benda. Contoh :

ろうそくの火がゆらゆらしている

Rousoku no hi ga yurayura shiteiru

Api lilin bergoyang-goyang secara pelan

(Satoru Akutsu, 1994:76)

10. Tiruan Sifat atau Keadaan Suatu Benda

Tiruan sifat atau keadaan suatu benda dalam bahasa Jepang disebut dengan *mono no yousu/seishitsu* (物の様子・性質). Makna ini digunakan untuk menunjukkan tiruan dari karakter atau keadaan suatu benda. Contoh :

雨が降らないので、土がかさかさにかわいている
Ame ga furanai node, tsuchi ga kasakasa ni kawaiteiru
Tanah menjadi kering dan tandus karena tidak turun hujan

(Satoru Akutsu, 1994:92)

Onomatope dalam bahasa Jepang memiliki berbagai macam bentuk. Hiroko Fukuda (2003:22) mengklasifikasikan onomatope menjadi 3 bentuk berdasarkan bentuk, sebagai berikut :

1. Bentuk Pengulangan, adalah pengulangan bunyi atau suku kata tertentu dalam sebuah kata. Bentuk ini dalam 100 bahasa Jepang disebut *jougo* (畳語). Contoh : くだ くだ *kudokudo* (kegiatan melakukan hal yang sama berulang-ulang secara terperinci)
2. Konsonan yang Bersuara dan Tidak Bersuara, disebut dengan *seion*, Konsonan yang tidak disuarakan atau *seion* merujuk pada sesuatu yang bersih, ringan, tenang, dan kecil. Contoh: はらはら *harahara* (keadaan benda ringan atau kecil yang jatuh dengan lembut sekaligus)
3. Bunyi akhir kata, atau *gobion* (語尾音) merujuk pada bunyi akhir kata dari sebuah onomatope. Terdapat lima jenis *gobion* yang tiap jenis mempunyai makna konotasi tersendiri yang berhubungan dengan suara atau bunyi, gerakan, dan kondisi.
 - a. Pemadatan suara adalah onomatope yang terbentuk dengan *tsu* kecil (っ). Bentuk ini biasanya diikuti oleh partikel *to* (と). Bentuk yang tidak diikuti partikel *to* (と) lebih menggambarkan pada sesuatu yang mendadak atau tiba-tiba dan lebih menggambarkan keadaan yang terjadi secara seketika dibandingkan keadaan yang terus menerus terjadi.
 - Jika berhubungan dengan suara atau bunyi, bentuk pemadatan suara menunjukkan suara yang tiba-tiba berakhir. Contohnya : ぱしっと *bashitto* (tiruan bunyi yang muncul ketika sebuah tongkat atau sejenisnya tiba-tiba patah atau menghantam benda lain).
 - Jika berhubungan dengan pergerakan, bentuk pemadatan suara menunjukkan sesuatu yang bergerak secara tiba-tiba, kecepatan atau paksaan. Contoh : ぱっと *patto* (menunjukkan gerakan, kegiatan, perubahan yang terjadi secara tiba-tiba dan cepat)
 - b. Akhiran *ri*, akhiran *ri* juga mempunyai perbedaan makna tergantung pada hal yang menunjukkan suara atau bunyi, gerakan, ataupun kondisi yang sudah pasti.
 - Jika berhubungan dengan suara atau bunyi, akhiran *ri* menunjukkan bahwa suara atau bunyi tersebut sempurna (tidak terjadi secara tiba-tiba ataupun memanjang). Contoh: ぺしゃり *peshari* (tiruan bunyi benda yang hancur atau runtuh akibat ditekan)
 - Jika berhubungan dengan gerakan, akhiran *ri* menunjukkan bahwa gerakan tersebut sudah pasti atau jelas, kesimpulan alamiah, atau seluruh proses dari gerakan tersebut dapat dipahami secara keseluruhan. Contoh: するり *sururi*

- (menunjukkan sesuatu yang dengan cepatnya menjauh dan bebas, yang menfokuskan terhadap hasil dari kegiatan tersebut).
- Jika berhubungan dengan kondisi yang sudah pasti, akhiran *ri* menekankan bahwa kondisi tersebut sudah pasti dan telah berakhir (kecuali sesuatu yang masih berlangsung). Contoh : ぴたり *pitari* (menunjukkan sesuatu melekat erat kepada yang lainnya, berfokus pada situasi dimana kejadian tersebut telah terjadi)
- c. Akhiran *n*, akhiran *n* juga mempunyai perbedaan makna tergantung pada hal yang menunjukkan suara atau bunyi, gerakan, ataupun kondisi yang sudah pasti.
- Jika berhubungan dengan suara atau bunyi, akhiran *n* menunjukkan bahwa suara atau bunyi tersebut bergema atau berulang (berbalas). Contoh : こんこん *konkon* (tiruan bunyi batuk kering yang berulang-ulang, dimana bunyi tersebut relatif kecil dengan sedikit bergema).
 - Jika berhubungan dengan gerakan, akhiran *n* menunjukkan sesuatu yang memantul, melebar, atau sesuatu yang kuat (bukan sesuatu yang dibatasi, dikontrol, atau suatu yang lemah). Contoh : ぱたん *patan* (menunjukkan benda tipis dan keras bertabrakan dengan benda lainnya).
 - Jika berhubungan dengan kondisi atau keadaan yang sudah pasti, akhiran *n* menekankan bahwa kondisi itu pasti. Contoh : どろん *doron* (menunjukkan keadaan cairan kental dan padat mengambang, berfokus pada cairan yang mengambang)
- d. Pemanjangan Suara, dalam bahasa Jepang bentuk ini disebut juga *chouon* (調音) Jika berhubungan dengan suara atau bunyi, *chouon* menunjukkan bahwa suara atau bunyi tersebut berkepanjangan. Contoh: さあ *saa* (tiruan bunyi suara mesin yang tenang ketika dinyalakan).
- Jika berhubungan dengan gerakan atau tindakan, *chouon* menunjukkan proses tersebut terus menerus terjadi. Contoh : ぱあ *paa* (menunjukkan sesuatu yang menyebar secara sekaligus dengan tenaga yang cukup besar).
 - Jika berhubungan dengan keadaan atau kondisi, *chouon* menekankan keadaan atau kondisi alami tersebut. Contoh : ぴたあ *pitaa* (menunjukkan sesuatu sangat melekat erat kepada lainnya; melebihi dari *pita*)
- e. suku kata + Bentuk Pengulangan + Suku kata + Akhiran *ri* atau *n* Bentuk onomatope yang terakhir menunjukkan penekanan
- jika berhubungan dengan suara atau bunyi, berikut adalah contoh onomatope dengan akhiran *ri* dan *n* : かつちり *katchiri* (tiruan bunyi benda kecil dan keras yang saling bertabrakan satu sama lain; melebihi *kachiri*)
 - Jika berhubungan dengan gerakan atau tindakan menunjukkan bahwa gerakan tersebut sudah pasti atau jelas, kesimpulan alamiah, atau seluruh proses dari gerakan tersebut dapat dipahami secara keseluruhan. Berikut adalah contoh onomatope dengan akhiran *ri* dan *n* : ぱったり *battari* (tiruan bunyi benda atau manusia yang berdiri dan tiba-tiba terjatuh; melebihi *batari*)
 - Jika berhubungan dengan keadaan atau kondisi, menekankan bahwa kondisi tersebut gerakan tersebut sudah pasti atau jelas, kesimpulan alamiah, atau seluruh

proses dari gerakan tersebut dapat dipahami secara keseluruhan. Berikut adalah contoh onomatope dengan akhiran *ri* dan *n* : ごっつん *gottsun* (menunjukkan suatu benda keras dan berat yang bertabrakan dengan benda lain dalam satu waktu; melebihi dari *gotsun*)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah teknik atau cara yang dilakukan dengan tahap-tahap sistematis guna untuk mendapatkan data dengan tujuan memecahkan masalah. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Adapun langkah-langkah yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1. Membaca *manga* secara komprehensif sambil mencatat semua onomatope yang berada di luar balon kata maupun di dalam balon kata, yaitu sebanyak 145 kata.
2. Menghimpun teori dengan membaca buku-buku dan literatur yang terkait dengan tema yang akan diteliti.
3. Mengidentifikasi 50 temuan onomatope ke dalam makna dan bentuk onomatope berdasarkan teori Miharū Akimoto dan Hiroko Fukuda.
4. Mendeskripsikan makna dan bentuk dari onomatope yang ditemukan berdasarkan teori Miharū Akimoto, Hiroko Fukuda, dan empat sumber lainnya untuk makna dari sumber lain.
5. Menganalisis kecenderungan penggunaan makna dan bentuk dari onomatope yang ditemukan.
6. Menarik kesimpulan.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis dari 50 onomatope yang terdapat dalam *digital manga Barakamon volume 1*, terlihat kecenderungan penggunaan onomatope berdasarkan makna dan bentuknya. Berikut ini adalah hasil analisis kecenderungan penggunaan onomatope berdasarkan maknanya dalam bentuk tabel dan diagram sebagai berikut.

**Tabel 1. Penggunaan Onomatope Berdasarkan Makna
Dalam Digital Manga *Barakamon* volume 1**

No.	Makna	Frekuensi Kata	Presentase
1	Fenomena alam	5 kata	10%
2	Suara binatang	2 kata	4%
3	Suara manusia	6 kata	12%
4	Suara perilaku manusia	15 kata	30%
5	Keadaan atau perasaan manusia	2 kata	4%
6	Karakteristik fisik manusia	1 kata	2%
7	Kondisi kesehatan manusia	2 kata	4%
8	Suara benda	10 kata	20%
9	Pergerakan benda	3 kata	6%
10	Karakter atau keadaan benda	4 kata	8%

**Tabel 2. Penggunaan Onomatope Berdasarkan Bentuk
Dalam Digital Manga *Barakamon* volume**

No.	Bentuk	Frekuensi Kata	Presentase
1	Pengulangan	25	32%
2	Konsonan tidak disuarakan (<i>seion</i>)	9	12%
3	Konsonan sebagian disuarakan (<i>handakuon</i>)	4	5%
4	Konsonan disuarakan (<i>dakuon</i>)	22	28%
5	Pemadatan suara	7	9%
6	Akhiran <i>ri</i>	1	1%
7	Akhiran <i>n</i>	3	4%
8	Pemanjangan suara	7	9%

Tabel 2. Penggunaan Onomatope Berdasarkan Bentuk Dalam Digital Manga *Barakamon* volume 1

Berdasarkan hasil analisis tabel di hasil analisis, dapat diketahui bahwa kecenderungan penggunaan bentuk onomatope dalam *digital manga Barakamon volume 1* adalah bentuk pengulangan yaitu sebanyak 25 kata. Lalu diikuti dengan bentuk konsonan disuarakan atau *dakuon* sebanyak 22 kata, bentuk konsonan tidak disuarakan atau *seion* sebanyak 9 kata, bentuk pemadatan suara sebanyak 7 kata, bentuk pemanjangan suara sebanyak 7 kata, bentuk akhiran *n* sebanyak 3 kata, bentuk konsonan sebagian disuarakan atau *handakuon* sebanyak 4 kata, dan bentuk akhiran *ri* sebanyak 1 kata.

Jika melihat persentasenya, dapat diketahui bahwa bentuk yang paling sering digunakan dalam *manga* ini adalah bentuk pengulangan yaitu sebanyak 25 kata (32%). Bentuk ini menggambarkan sesuatu yang terjadi secara berulang, berurutan atau berkelanjutan, suatu kondisi yang sudah terjadi, maupun sesuatu yang sedang diperiksa atau dikonfirmasi pada waktu tertentu. Misalnya, *geragera* (tertawa girang atau terbahak-bahak yang berulang-ulang atau berkelanjutan), *goshigoshi* (kegiatan menggosok yang terjadi secara berulang atau berkelanjutan), dan *jirojiro* (melihat dengan ofensif secara berkelanjutan).

Selanjutnya, bentuk konsonan disuarakan atau *dakuon* yaitu sebanyak 22 kata (28%). Bentuk ini menggambarkan suara, kegiatan, atau keadaan dengan konotasi yang berat, besar, panjang, kotor, dan tumpul misalnya, *zabuzabu* (tiruan suara air yang bergerak kencang) dan *gerot* (tiruan suara katak, lebih berat dibanding *kerot*). Lalu diikuti dengan bentuk konsonan tidak disuarakan atau *seion* sebanyak 9 kata (12%), Bentuk ini menggambarkan suara, kegiatan, atau keadaan dengan konotasi bersih, ringan, tenang, dan kecil misalnya, *cit* (suara mendecak yang kecil) dan *kachikachikachi* (menekan tombol dengan ringan).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kecenderungan penggunaan makna dan bentuk onomatope terhadap 50 onomatope yang terdapat dalam *digital manga Barakamon volume 1*, makna tiruan suara yang paling banyak digunakan adalah tiruan suara perilaku manusia yaitu sebanyak 15 kata (30%) dari 50 kata. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar adegan dalam

manga ini menggambarkan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh sekelompok manusia yaitu oleh para tokoh *manga*. Sedangkan, bentuk onomatope yang paling banyak digunakan dalam *manga* ini adalah bentuk pengulangan yaitu sebanyak 25 kata (32%), penyebab dari hal ini berkaitan dengan banyaknya jumlah makna tiruan suara perilaku manusia sehingga terdapat banyak pula adegan yang didominasi oleh kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara berulang-ulang atau berkelanjutan.

REFRENSI

- [Anonim]. *Nihongo Kyouiku ni Okeru Onomatope no Kenkyuu*. Chiba : Universitas Josei
- [Anonim]. 2015. <http://jurnalotaku.com/2015/01/09/Barakamon-menjadi-anime-terbaik-2014-menurut-2chan/> (akses pada tanggal 28 Oktober 2018)
- Akutsu, Satoru. 1994. *E De Wakaru Giongo-Gitaigo*. Tokyo: Aruku
- Amanuma, Yasushi. 1990. *Giongo Gitaigo Jiten*. Jepang : Shinseido.
- [Depdiknas]. Departemen Pendidikan Nasional. Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.web.id/onomatope> (akses pada tanggal 28 Oktober 2018)
- Fukuda, Hiroko. 1993. *Menjentik, Merayap & Mendobrak*. Sugeng P, ed. Jakarta : Kesaint Blanc. 2003. *Jazz Up Your Japanese with Onomatopoeia For All Levels*. Gally T, editor. Jepang : Kondasha International
- Hinata, Shigeo dan Junko Hibiya. 1989. *Gaikokujin no Tame no Nihongo Reibun Mondai Shirizu 14 Giongo Gitaigo*. Tokyo: Aratake Shuppan
- Japan Foundation. 2015. *Survey Report On Japanese-Language Education Abroad 2015*. https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/dl/survey_2015/Report_text_e.pdf (akses pada tanggal 5 April 2019)
- Kridalaksana, Harimurti. 1984. *Kamus Linguistik*. Edisi ke-2. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Nishimi, Maiko. 2016. *Onomatope No Hatasu Yakuwari To Kouka Nit Suite*. Jepang : Universitas Atomi
- Novianti, Nalti. 2007. *Dampak Drama, Anime, dan Musik Jepang Terhadap Minat belajar Bahasa Jepang*. Jakarta : Universitas Bina Nusantara
- Ono, Masahiro. 2013. *Onomatope no Nai Sekai wa Taihen*. <http://onomatopelabo.jp/column/index.html> (akses pada tanggal 21 November 2018)
- Seiichi, Makino dan Tsutsui Michio. 1986. *A Dictionary of Basic Japanese Grammar*. Japan: The Japan Times, ltd.
- Sugiarso, Anton. 2013. *Wujud Onomatope dalam Baoesastra Djawa Karya W.J.S Poerwadarminta*. Penelitian Pascasarjana Fakultas Bahasa dan Seni. Yogyakarta : Universitas Gajah Mada
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Takahashi, Sugahara. 2011. *Onomatopoeia In Spoken and Written English : Corpus- and Usage-based Analysis*. Jepang : Universitas Hokkaido
- Toyoshima, Noboru. 2013. *Emergent Process of Language Acquisition : Japanese Language Learning and The Consumption of Japanese Culture Products in Thailand*. Jepang : Universitas Kyoto

- Wahidati Lufi,dkk.2018.*Pengaruh Konsumsi Anime dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang*. Semarang : Universitas Dipenogoro
- Watanabe, Yuko. 1997. *Nihongo Kyouiku Ni Okeru Onomatope No Atsukai Ni Tsuite No Ichikousatsu*. Jepang : Universitas Hyogo
- Yoshino, Satsuki. 2009.*Barakamon*. Jepang : Square Enix

