

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 04, Issue 01, September 2021

Daftar isi

Penggunaan Adverbia <i>Kitto</i> dan <i>Kanarazu</i> dalam Kalimat Bahasa Jepang Ahmad Fauzi dan Andi Irma Sarjani	01-08
Analisis Makna dan Fungsi Penggunaan Partikel Akhir <i>Yo</i> dan <i>Ne</i> dalam Bahasa Jepang Ragam Lisan pada Anime "New Game!" Karya Shoutarou Tokunou Ardiani Permata Sari dan Ari Artadi	09-19
Kesalahan Penggunaan Kata Sambung " <i>Sokode</i> " dan " <i>Shitagatte</i> " pada Mahasiswa Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang UNSADA Atikah Safira Fildzarini dan Hari Setiawan	20-26
Aplikasi <i>Kanji Poro</i> dan <i>Japanese Kanji Tree</i> Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Kanji pada Angkatan 2017 Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada Clara Rosliana Simanjuntak dan Tia Martia	27-34
Penggunaan Diksi dan Gaya Bahasa pada Lirik Lagu-lagu Kenshi Yonezu Endang Winarsih dan Hermansyah Djaya	35-44
Fenomena <i>Bankoka</i> dan Kaitannya dengan Meningkatnya Partisipasi Wanita Bekerja di Jepang Fauziah Khofifah dan Hermansyah Djaya	45-51
<i>Host Club</i> dan Kehidupan <i>Host</i> dalam Masyarakat Jepang Ghina Nabila dan Ari Artadi	52-63
<i>Japan City Pop</i> Sebagai Budaya Bermusik di Jepang pada Era 1980-an Gilang Yusufani dan Hermansyah Djaya	64-74
Analisis Penggunaan dan Makna <i>Giongo Gitaigo</i> pada Manga <i>Fairy Tail</i> Karya Mashima Hiro Giska Mutia Alifa dan Ari Artadi	75-83
Penggunaan " <i>Uchi ni</i> " dan " <i>Aida ni</i> " dalam Bahasa Jepang Ragam Lisan pada Anime <i>Fairy Tail</i> Gofur Alfaris dan Andi Irma Sarjani	84-94
Pandangan Mahasiswa Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada Terhadap Fenomena <i>Hikikomori</i> Akibat dari <i>Ijime</i> Di Jepang Laila Rahmawati dan Indun Roosiani	95-102
Peran <i>Pokemon Go</i> Sebagai <i>Soft Power</i> dan <i>Soft Diplomacy</i> Jepang Leo Aditya dan Indun Roosiani	103-110
Ungkapan-ungkapan yang Mengandung Diskriminasi dalam Bahasa Jepang Nadya Ayu Putri Witanti dan Hari Setiawan	111-120
Makna <i>Hobu</i> dan <i>Fukabu</i> dalam Verba Transitif dan Intransitif Raihan Naufal dan Andi Irma Sarjani	121-130
Efektivitas Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring pada Mahasiswa Non-Bahasa dan Kebudayaan Jepang di Universitas Darma Persada Shania Aulia dan Hari Setiawan	131-138
JLPT Test Sebagai Multimedia Pembelajaran JLPT N4 (<i>Moji Goi</i>) bagi Mahasiswa Prodi Bahasa Jepang Universitas Darma Persada pada <i>Smartphone</i> Berbasis <i>Android</i> Tia Martia dan Metty Suwandani	139-146



Diterbitkan oleh:

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas Bahasa dan Budaya

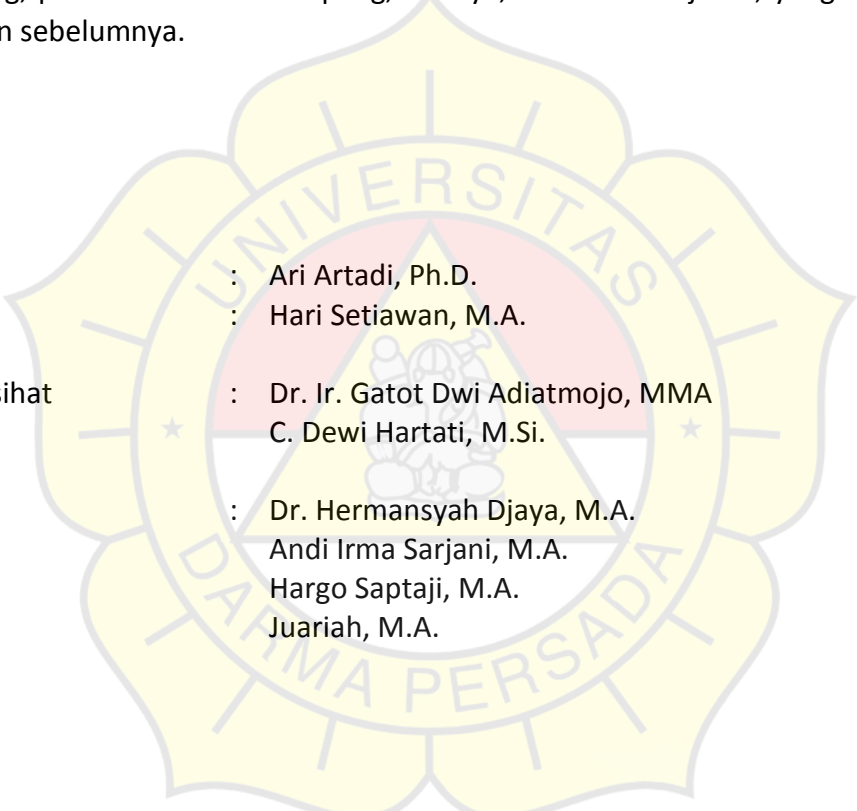
Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 04, Issue 01, September 2021

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang adalah jurnal yang terbit setahun sekali dalam bentuk buku cetak. Jurnal ini diterbitkan untuk semua kontributor dan pengamat yang peduli dengan penelitian yang berkaitan dengan bahasa Jepang, pendidikan bahasa Jepang, budaya, sosial dan sejarah.

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang menyediakan forum untuk mempublikasikan artikel penelitian asli, artikel paper-based dan artikel review dari kontributor, terkait dengan bahasa Jepang, pendidikan bahasa Jepang, budaya, sosial dan sejarah, yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

Tim Editor



Editor : Ari Artadi, Ph.D.
Wakil Editor : Hari Setiawan, M.A.
Dewan Penasihat : Dr. Ir. Gatot Dwi Adiatmojo, MMA
C. Dewi Hartati, M.Si.
Reviewer : Dr. Hermansyah Djaya, M.A.
Andi Irma Sarjani, M.A.
Hargo Saptaji, M.A.
Juariah, M.A.

Kantor editor:

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Darma Persada
Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur, 13450, DKI Jakarta,
Indonesia

E-mail : hari_setiawan@fs.unsada.ac.id
Website : <https://e-jurnal-jepang.unsada.ac.id>

Ketentuan Penulisan

Tulis Judul Artikel di Sini, Huruf Pertama Ditulis Kapital

Penulis pertama¹,
Penulis kedua²

¹ Afiliasi pertama

² Afiliasi kedua

*Alamat surat menyurat dari penulis pertama

Email: author@institute.xxx

Abstrak

Abstrak singkat dan faktual diperlukan (maksimal 250 kata dalam bahasa Indonesia) spasi tunggal 10pt. Abstrak berisi uraian singkat tentang masalah dan tujuan penelitian, metode yang digunakan, dan hasil penelitian. Untuk artikel penelitian, abstrak harus memberikan gambaran yang relevan dari pekerjaan. Kami sangat menganjurkan penulis untuk menggunakan gaya abstrak terstruktur berikut, tetapi tanpa judul: (a) tujuan dan ruang lingkup penelitian, (b) metode yang digunakan, (c) ringkasan hasil/temuan, (d) kesimpulan. Latar belakang masalah tidak perlu ditulis secara abstrak. Abstrak diikuti 3-5 kata kunci (keywords) Kata kunci perlu dicantumkan untuk menggambarkan domain masalah yang diteliti dan istilah utama yang mendasari penelitian. Kata kunci dapat berupa kata tunggal atau gabungan kata (frasa). Setiap kata/frasa dalam kata kunci harus dipisahkan dengan titik koma (;), bukan koma (,).

Kata kunci: Anicca; Buddhism Philosophy; Japanese Zen ← Contoh

PENDAHULUAN

Di bawah ini adalah format penulisan untuk artikel dalam jurnal. Formatnya adalah sebagai berikut:

- Jumlah halaman yang disarankan antara 8-15 halaman termasuk gambar (gambar harus beresolusi tinggi) dan tabel (jika dikhawatirkan akan diubah, disarankan dibuat dalam format gambar termasuk jpg).
- Artikel ditulis dengan ukuran bidang tulisan A4 (210 x 297 mm), margin kiri 25.4 mm, margin kanan 25.4 mm, margin bawah 25.4 mm, dan margin atas 25.4 mm.
- Naskah ditulis dengan font Times New Roman ukuran 12 pt, dan spasi 1 format MS Word.

Bagian pendahuluan menguraikan: (a) sedikit latar belakang umum penelitian, (b) keadaan seni (studi tinjauan pustaka singkat) dari penelitian serupa sebelumnya, untuk membenarkan kebaruan artikel ini (harus ada referensi ke jurnal dalam 10 tahun terakhir), (c) analisis kesenjangan atau pernyataan kebaruan, berbeda dari penelitian sebelumnya, (d) masalah dan/atau hipotesis jika ada, (e) pendekatan pemecahan masalah (jika ada), (f) hasil yang diharapkan atau tujuan penelitian dalam artikel.

Contoh pernyataan kebaruan atau pernyataan analisis kesenjangan di akhir pendahuluan (setelah state of the art): "..... (ringkasan tingkat latar belakang) Hanya ada beberapa peneliti yang fokus pada Ada sedikit penelitian yang membahas Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah".

Ini hanya contoh penulisan. Ini hanya contoh penulisan. Ini hanya contoh penulisan. Ini hanya contoh penulisan. Ini hanya contoh penulisan. Ini hanya contoh penulisan.

Setelah penyerahan ini, penulis yang mengirimkan naskah akan mendapatkan email konfirmasi tentang penyerahan tersebut. Oleh karena itu, penulis dapat melacak status kirimannya kapan saja dengan masuk ke antarmuka kiriman online. Pelacakan pengajuan termasuk status tinjauan naskah dan proses editorial.

METODE PENELITIAN

Bagian ini untuk artikel berbasis penelitian, 10-15% dari total panjang artikel. Metode harus dijelaskan dengan detail yang cukup untuk memungkinkan orang lain mereplikasi dan membangun hasil yang dipublikasikan. Metode dan protokol baru harus dijelaskan secara rinci sementara metode yang sudah mapan dapat dijelaskan secara singkat dan dikutip dengan tepat.

Naskah penelitian yang melaporkan kumpulan data besar yang disimpan dalam basis data yang tersedia untuk umum harus menentukan di mana data telah disimpan dan memberikan nomor akses yang relevan. Jika nomor akses belum diperoleh pada saat penyerahan, harap sebutkan bahwa nomor tersebut akan diberikan saat peninjauan. Mereka harus disediakan sebelum publikasi.

HASIL PENELITIAN

(40-60% dari total panjang artikel). Bagian ini dapat dibagi dengan subpos. Ini harus memberikan deskripsi yang ringkas dan tepat tentang hasil eksperimen, interpretasinya, serta kesimpulan eksperimen yang dapat ditarik.

3.1 Sub bagian

3.1.1 Sub bagian

Bagilah artikel Anda menjadi bagian yang jelas dan bernomor. Subbagian harus diberi nomor 1.1 (kemudian 1.1.1, 1.1.2, ...), 1.2, dst. (abstrak tidak termasuk dalam penomoran bagian). Gunakan penomoran ini juga untuk referensi silang internal: jangan hanya mengacu pada 'teks'. Setiap subbagian dapat diberi judul singkat. Setiap judul harus muncul pada barisnya sendiri yang terpisah.

Poin dan penomoran dalam teks isi tidak diperbolehkan. Semua kalimat harus diketik sebagai format paragraf deskriptif.

3.2 Aturan gambar, tabel dan diagram

Tabel diberi nomor urut dengan judul tabel dan nomor di atas tabel (11pt). Tabel harus berada di tengah kolom ATAU pada halaman. Tabel harus diikuti oleh spasi baris. Elemen tabel harus diberi spasi tunggal (9pt). Namun, spasi ganda dapat digunakan untuk menunjukkan pengelompokan data atau untuk memisahkan bagian dalam tabel. Judul tabel harus horizontal dalam 9pt. Tabel dirujuk dalam teks dengan nomor tabel, misalnya Tabel 1. Jangan perlihatkan garis vertikal pada tabel. Hanya ada garis horizontal yang harus ditampilkan dalam tabel, serta judul tabel. Sebagai contoh:

Tabel 1. Ini adalah tabel. Tabel harus ditempatkan di teks utama dekat dengan pertama kali mereka dikutip.

9 pt, Title 1	Title 2	Title 3
entry 1	data	data
entry 2	data	data ¹

¹ Tables may have a footer.



Gambar 1. Deskripsi apa yang ada di panel pertama

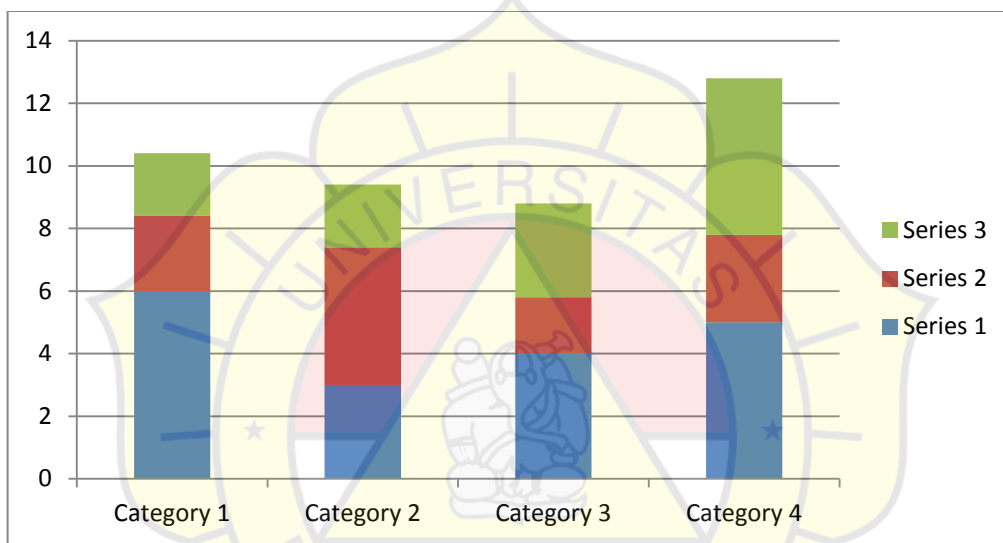


Diagram 1. Contoh dari diagram

Penulis harus mendiskusikan hasil dan bagaimana mereka dapat ditafsirkan dalam perspektif penelitian sebelumnya dan hipotesis kerja. Temuan dan implikasinya harus didiskusikan dalam konteks seluas mungkin. Arah penelitian masa depan juga dapat disorot.

SIMPULAN

(5-10% dari total panjang artikel). Bagian ini tidak wajib, tetapi dapat ditambahkan ke manuskrip jika pembahasannya sangat panjang atau rumit.

REFERENSI

Referensi dan kutipan harus bergaya APA (American Psychological Association). Harap pastikan bahwa setiap referensi yang dikutip dalam teks juga ada dalam daftar referensi. Kutipan dalam teks misalnya, (Nakayama, 2019); ... Gardiner (2008); (Lyotard, Bennington, & Massumi, 2006); (Nikolajeva & Marvels, 2019) dan silakan gunakan manajer referensi seperti mendeley atau zotero. Kutip publikasi ilmiah utama yang menjadi dasar karya Anda. Kutip hanya item yang telah Anda baca. Jangan mengembang skrip yang tepat dengan terlalu banyak referensi yang tidak diperlukan. Hindari kutipan diri yang berlebihan. Hindari juga kutipan publikasi yang berlebihan dari sumber yang sama. Periksa setiap referensi ke sumber asli (nama penulis, volume, masalah, tahun, nomor DOI).

- Gardiner, D. (2008). Metaphor and Mandala in Shingon Buddhist Theology. *Sophia*, (47), 43–55. <https://doi.org/10.1007/s11841-008-0052-9>
- Lyotard, J.-F., Bennington, G., & Massumi, B. (2006). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge. Poetics Today* (Vol. 5). <https://doi.org/10.2307/1772278>
- Nakayama, O. (2019). New Spirituality in Japan and Its Place in the Teaching of Moral Education. *Religions*, 10(278), 1–12.
- Nikolajeva, M., & Marvels, S. (2019). Devils , Demons , Familiars , Friends : Toward a Semiotics of Literary Cats Devils , Demons , Familiars , Friends : Toward a Semiotics of Literary Cats, 23(2), 248–267.

Contoh urutan penulisan referensi

Printed book: Author, A.A. (Year of Publication). Title of work. Publisher City, State: Publisher.

Online book: Author, A.A. (Year of Publication). Title of work [E-Reader Version]. Retrieved from <http://xxxx> or [doi:xxxx](https://doi.org/xxxx)

Journal article in print: Author, A.A. (Publication Year). Article title. Periodical Title, Volume (Issue), pp.-pp.

Journal article online: Author, A.A. (Publication Year). Article title. Periodical Title, Volume (Issue), pp.-pp. [doi: xx.xxxx](https://doi.org/xx.xxxx) or Retrieved from journal URL

Website article: Author, A.A. (Year, Month Date of Publication). Article title. Retrieved from URL; Article title. (Year, Month Date of Publication). Retrieved from URL

Newspaper in print: Author, A.A. (Year, Month Date of Publication). Article title. Newspaper Title, pp. xx-xx.

Newspaper online: Author, A.A. (Year, Month Date of Publication). Article title. Newspaper Title, Retrieved from newspaper homepage URL

Magazine article in print: Author, A.A. (Year, month of Publication). Article title. Magazine Title, Volume (Issue), pp.-pp.

Encyclopedia: Author, A.A.. (Publication Year). Entry title. In Encyclopedia title, (Vol. XX, pp. XX).City, State of publication: Publisher.

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 04, Issue 01, September 2021

Daftar isi

Penggunaan Adverbia Kitto dan Kanarazu dalam Kalimat Bahasa Jepang Ahmad Fausi dan Andi Irma Sarjani	01-08
Analisis Makna dan Fungsi Penggunaan Partikel Akhir Yo dan Ne dalam Bahasa Jepang Ragam Lisan pada Anime "New Game!" Karya Shoutarou Tokunou Ardiani Permata Sari dan Ari Artadi	09-19
Kesalahan Penggunaan Kata Sambung "Sokode" dan "Shitagatte" pada Mahasiswa Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang UNSADA Atikah Safira Fildzarini dan Hari Setiawan	20-26
Aplikasi Kanji Poro dan Japanese Kanji Tree Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Kanji pada Angkatan 2017 Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada Clara Rosliana Simanjuntak dan Tia Martia	27-34
Penggunaan Diksi dan Gaya Bahasa pada Lirik Lagu-lagu Kenshi Yonezu Endang Winarsih dan Hermansyah Djaya	35-44
Fenomena Bankoka dan Kaitannya dengan Meningkatnya Partisipasi Wanita Bekerja di Jepang Fauziah Khofifah dan Hermansyah Djaya	45-51
Host Club dan Kehidupan Host dalam Masyarakat Jepang Ghina Nabila dan Ari Artadi	52-63
Japan City Pop Sebagai Budaya Bermusik di Jepang pada Era 1980-an Gilang Yusufani dan Hermansyah Djaya	64-74
Analisis Penggunaan dan Makna Giongo Gitaigo pada Manga Fairy Tail Karya Mashima Hiro Giska Mutia Alifa dan Ari Artadi	75-83
Penggunaan "Uchi ni" dan "Aida ni" dalam Bahasa Jepang Ragam Lisan pada Anime Fairy Tail Gofur Alfaris dan Andi Irma Sarjani	84-94
Pandangan Mahasiswa Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada Terhadap Fenomena Hikikomori Akibat dari Ijime Di Jepang Laila Rahmawati dan Indun Roosiani	95-102
Peran Pokemon Go Sebagai Soft Power dan Soft Diplomacy Jepang Leo Aditya dan Indun Roosiani	103-110
Ungkapan-ungkapan yang Mengandung Diskriminasi dalam Bahasa Jepang Nadya Ayu Putri Witanti dan Hari Setiawan	111-120

Makna Hobu dan Fukabu dalam Verba Transitif dan Intransitif Raihan Naufal dan Andi Irma Sarjani	121-130
Efektivitas Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring pada Mahasiswa Non-Bahasa dan Kebudayaan Jepang di Universitas Darma Persada Shania Aulia dan Hari Setiawan	131-138
JLPT Test Sebagai Multimedia Pembelajaran JLPT N4 (<i>Moji Goi</i>) bagi Mahasiswa Prodi Bahasa Jepang Universitas Darma Persada pada <i>Smartphone</i> Berbasis <i>Android</i> Tia Martia dan Metty Suwandani	139-146



ANALISIS PENGGUNAAN DAN MAKNA *GIONGO GITAIGO* PADA MANGA *FAIRY TAIL* KARYA MASHIMA HIRO

Giska Mutia Alifa,¹
Ari Artadi²

¹Mahasiswa Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

²Dosen Tetap Prodi Bahasa dan Kebudayaan 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

Email: ari_artadi@fs.unsada.ac.id (*corresponding author*)

Abstrak

Penelitian ini menganalisis tentang “Penggunaan dan Makna Onomatope dalam Bahasa Jepang atau *Giongo dan Gitaigo*” pada manga *Fairy Tail* karya Mashima Hiro. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berbagai macam *giongo* dan *gitaigo* yang digunakan dalam manga *Fairy Tail* beserta maknanya yang berdasarkan konteks percakapan atau tuturannya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan penelitian pustaka, yaitu dengan menggunakan sumber bahan pustaka sebagai referensi, seperti referensi yang didapat dari perpustakaan ataupun skripsi, jurnal ilmiah, dan informasi lainnya yang diakses melalui internet. Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa persentase penggunaan onomatope berdasarkan kelas kata yang paling tinggi ialah *youtai fukushi* yaitu (49%), persentase makna onomatope berdasarkan jenis onomatopenya dan yang paling tinggi ialah *gitaigo* yaitu (33%), persentase makna onomatope berdasarkan pemilahan dari jenis onomatopenya dan yang ialah jenis onomatope *gitaigo* dengan makna ‘menerangkan keadaan suatu hal, perkara, atau kelas kata lain’ yaitu (33%), dan yang terakhir adalah makna onomatope berdasarkan konteks terjemahannya yaitu ‘makna berdasarkan konteksnya yang tidak diterjemahkan kedalam onomatope bahasa Indonesiannya melainkan menjadi kata umum’ dengan presentase (78%). Penulis menyimpulkan bahwa meskipun kata onomatope memiliki banyak kesamaan kata pada setiap kalimat dalam manga *Fairy Tail* akan tetapi makna yang terkandung di dalamnya memiliki perbedaan tergantung bentuk dari penggunaan onomatopenya dan berdasarkan waktu atau situasi dari cerita dalam manga.

Kata kunci: *Giongo; Gitaigo; Penggunaan; Makna*

PENDAHULUAN

Negara Jepang adalah salah satu negara yang menggunakan onomatope sebagai alat untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Onomatope merupakan kelompok kata yang menirukan suatu bunyi atau suara, sikap atau perilaku, serta situasi atau kondisi dari makhluk hidup atau benda mati. Onomatope merupakan tiruan bunyi yang diubah dalam bentuk kata-kata sehingga onomatope bersifat singkat namun pada setiap katanya memiliki makna yang berbeda. Dalam bahasa Jepang onomatope disebut dengan *giongo* (擬音語) (atau *giseigo* (擬声語)) dan *gitaigo* (擬態語).

Giongo (擬音語) menurut Sudjiato dan Dahidi (2004: 115) adalah *giongo* yaitu kata-kata yang dinyatakan dengan bunyi bahasa seperti suara tertawa orang, suara tangisan, suara burung, suara binatang buas, serangga dan sebagainya, berbagai macam bunyi benda yang keluar di dunia ini, bunyi benda yang keluar secara buatan, bunyi gema dan sebagainya. Sedangkan *Gitaigo* (擬態語) adalah Sebagai kata yang mirip dengan *giongo* terdapat kata-kata yang menunjukkan keadaan sesuatu benda seperti *fuwafuwa* (フワフワ) dan *bonnyari* (ぼんやり), dan sebagainya. Suasana atau perasaan yang memiliki keadaan itu ditunjukkan walaupun kurang jelas. (Sudjiato dan Dahidi 2004: 116).

Sedangkan pendapat yang dikemukakan oleh Chounan dalam *Oninron* (2016:88) adalah: 「擬音語は、耳に聞こえる音を表す言葉です。擬音語だけではなく、目で見える様子や、感覚

など表す言葉がたくさんあります。これを擬態語と言います。」 “*Giongo wa, mimi ni kikoeru oto wo arawasu kotoba desu, giongo dakedewanaku, me de mieru yousu ya, kankaku nado arawasu kotoba ga takusan arimasu. kore wo Gitago to iimasu.*” “*Giongo* adalah kata yang timbul dari bunyi yang terdengar oleh telinga. Tidak hanya *giongo* saja, kata yang ditimbulkan oleh perasaan, keadaan yang terlihat oleh mata dan lain-lain juga banyak. Hal ini disebut *gitaigo*.”

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa teori pendukung berdasarkan beberapa ahli, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Klasifikasi Onomatope Dalam Bahasa Jepang

Tamori dalam Sadygul (2010:12) mengatakan onomatope dalam bahasa Jepang dikenal dengan dua pembagian jenisnya yaitu *giongo* dan *gitago*, tetapi *giongo* dan *gitaigo* dapat dibagi lagi menjadi beberapa jenis seperti *giongo* terbagi menjadi dua jenis yaitu *giongo* dan *giseigo*, sedangkan, *gitaigo* terbagi menjadi tiga jenis yaitu *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*.

Tamori dalam Sadygul (2010:13-14) juga menjelaskan bahwa onomatope dalam bahasa Jepang ada yang mengandung unsur bunyi (音性(+)) dan ada yang tidak mengandung unsur bunyi (音性(-)). Onomatope yang mengandung unsur bunyi adalah *giongo* (擬音語), sedangkan yang tidak mengandung unsur bunyi adalah *gitaigo* (擬態語). *Giongo* terbagi menjadi dua jenis yaitu jenis yang bersuara (声性(+)) seperti *gisei* (擬声) contoh: (アハハ, ワンワン), kemudian jenis yang tidak bersuara (声性(-)) seperti *gion* (擬音) contoh: (ガタガタ, ドンドン). Begitu pula dengan *gitaigo*, *gitaigo* juga terbagi menjadi dua jenis yaitu jenis yang mengandung unsur perasaan (心性(+)) dan yang tidak mengandung unsur perasaan (心性(-)). Jenis yang mengandung unsur perasaan (+) adalah *gijou* (擬情), kemudian Tamori (2010:13-14) membaginya lagi kedalam dua tipe yaitu tipe perasaan yang tampak di permukaan (表層性(+)) seperti *kankaku* (感覚) contoh: (ひりひり、ちくちく) dan tipe perasaan yang tidak tampak di permukaan (表層性(-)) seperti *kanjou* (感情) contoh: (いらいら、るんるん). Selanjutnya adalah jenis yang tidak mengandung unsur perasaan (心性(-)) atau *hi-gijou* (非擬情). Jenis ini juga dibagi oleh Tamori (2010:13-14) ke dalam dua tipe yaitu tipe yang bernyawa (有生性(+)) seperti *giyou* (擬容) contoh: (きよろきよろ、でれでれ), dan tipe yang tidak bernyawa (有生性(-)) seperti *gitai* (擬態) contoh: (ひらひら、うねうね).

Pendapat tersebut sama dengan pendapat yang disampaikan Kemudian, Kindaichi Haruhiko (1978) membagi onomatope dalam bahasa Jepang menjadi lima jenis yaitu *giongo*, *giseigo*, *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*. *Giongo* (擬音語) adalah kata yang menyatakan bunyi dari suatu benda dan alam. *Giseigo* (擬声語) adalah kata yang menyatakan suara makhluk hidup. *Gitaigo* (擬態語) adalah kata yang menyatakan keadaan benda mati. *Giyougo* (擬容語) adalah kata yang menyatakan tingkah laku atau aktifitas makhluk hidup. *Gijougo* (擬情語) adalah kata yang menyatakan keadaan atau perasaan manusia. (https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/column/nihongo_1.html)

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dipahami bahwa onomatope bahasa Jepang atau dapat disebut *giongo* dan *gitaigo* memiliki 5 klasifikasi yaitu *Giongo* (擬音語) adalah tiruan bunyi dari benda mati, *Giseigo* (擬声語) adalah tiruan suara dari makhluk hidup (hewan dan manusia), *Gitaigo* (擬態語) adalah tiruan kata menyatakan keadaan benda mati, *Giyougo* (擬容語) adalah tiruan kata yang menyatakan keadaan makhluk hidup (hewan dan manusia), dan *Gijougo* (擬情語) adalah tiruan kata yang menyatakan keadaan hati atau perasaan pada manusia.

b. Penggunaan *Giongo* dan *Gitaigo* Sebagai Kelas Kata

Giongo dan *gitaigo* biasa digunakan sebagai *fukushi* yang menerangkan suatu keadaan atau situasi, akan tetapi *giongo* dan *gitaigo* juga dapat digunakan sebagai kelas kata lain seperti verba (*Doushi* (動詞)), nomina (*Meishi* (名詞)), dan adjektiva-Na (*Keiyoudooshi* (形容動詞)). Tamori dan Lawrence dalam *Onomatope –keitai to imi–* (1999: 47) mengatakan bahwa: 「日本語オノマトペは、形態的に副詞、動詞、名詞、形容動詞として働くことができます。」 *Nihongo no onomatope wa, keitaiteki ni fukushi, doushi, meishi, keiyoudoushi toshite hataraku koto ga dekimasu.* “secara morfologi onomatope bahasa Jepang bisa bekerja sebagai adverbial, verba, nomina dan adjektiva-Na”.

Berikut ini adalah penjelasan dari penggunaan *giongo gitaigo* berdasarkan kelas katanya beserta contohnya:

Tabel 1. Penggunaan Onomatope Berdasarkan Kelas Kata

No.	Kelas Kata dalam Penggunaan Onomatope	
1.	<i>Fukushi</i> (副詞)	
	<i>Youtai Fukushi</i> (様態副詞)	<i>Kekka Fukushi</i> (結果副詞)
	<p><i>youtai fukushi</i> dalam onomatope menerangkan sesuatu yang menggambarkan pergerakan, keadaan, dan situasi, selain itu onomatope juga dapat digunakan sebagai adverbial untuk menerangkan kelas kata lainnya seperti <i>doushi</i>, <i>keyoushi</i> dan <i>meishi</i>. Onomatope sebagai adverbial ini biasanya sering digunakan dengan melekatkan partikel <i>to</i> (と), namun tanpa partikel <i>to</i> (と) pun kalimat masih dapat disampaikan secara alami, walaupun tidak semua onomatope yang bisa menjadi kalimat tanpa bantuan partikel <i>to</i> (と). (Tamori dalam Sadygul 2010 : 145-146)</p> <p>Berikut contohnya dalam Tamori dan Lawrence 1999:48-49:</p> <p>- Dengan Partikel <i>to</i> (と). 「手をパンパンと叩いて粉を落します。」 <i>te o pan pan to tataite kona o otoshimasu</i> “menepuk-nepuk tangan untuk menghilangkan debunya.</p> <p>- Tanpa Partikel <i>to</i> (と). 「見知らぬ男にじろじろ見られて、気味が悪かった。」 <i>‘Mi shiranu otoko ni jiro jiro mirarete, kimi ga warukkatta.’</i> Saya merasa geli (karena) diperhatikan oleh laki-laki yang tidak saya kenal.</p>	<p><i>kekka fukushi</i> adalah onomatope sebagai adverbial yang menjelaskan efek atau hasil dari suatu objek atau subjek dalam kalimat onomatope sebagai adverbial ini digunakan dengan memakai partikel <i>ni</i> (に), partikel <i>ni</i> (に) menggambarkan perubahan dari ‘hasil’ suatu objek. (Tamori dalam Sadygul 2010:146)</p> <p>Berikut contohnya dalam Tamori dan Lawrence 1999:51: 「夕立に遭い、頭から足の先までびしょびしょに濡れた。」 <i>yuudachi ni ai, atama kara ashi no saki made bisho bisho ni nureta.</i> ‘Saya pergi keluar untuk hiking/panjat tebing, tapi tiba-tiba turun hujan, dan dari kepala sampai ujung kaki saya menjadi basah kuyup.’</p>
2.	<i>Doushi</i> (動詞)	3. style="text-align: center;"> <i>Meishi</i> (名詞)
	<p>Menurut Tamori dan Lawrence (1999: 51) 「動詞として用いられる場合はオノマトペが「-する」という動詞に組み合わせます。」 <i>Doushi toshite mochiirareru baai wa onomatope ga ‘suru’ to iu doushi ni kumi awasemasu.</i> Pada saat digunakan sebagai kata kerja onomatopenya digabungkan dengan kata kerja “-suru”.</p> <p>Berikut contohnya dalam Tamori dan Lawrence (1999: 52)</p> <p>そわそわする, ギトギトする, チリチリする。 <i>sowa sowa suru, doki doki suru, chiri chiri suru.</i> ‘(saya) khawatir, (saya) berdebar-debar, (saya) gatal’</p>	<p>Menurut Tamori dan Lawrence (1999: 53) 「オノマトペと名詞の文の間に「の」という助詞を付くだけでオノマトペは名詞として使用することができます。」 <i>Onomatope to meishi no bun no aida ni ‘no’ to iu joshi o tsuku dake de onomatope wa meishi toshite shiyousuru koto ga dekimasu.</i> Onomatope dapat digunakan sebagai nomina hanya dengan menambahkan kata bantu “no” antara onomatope dan kalimat nomina.</p> <p>Berikut contohnya dalam Tamori dan Lawrence (1999: 53)</p> <p>このヌメヌメの原因はなに? <i>Kono nume nume no genin wa nani?</i> Apa penyebab (dari) lendir ini?</p>

4.

Keiyoudoushi (形容動詞)

Menurut Tamori dan Lawrence 1999: 54 「日本語オノマトペは直接に形容動詞として使用することができません。形容動詞として用いられる場合は、オノマトペに「一だ(一です)」という繋辞を伴って、普通の形容動詞と同じように使われています。」 “*Nihongo no onomatope wa chokusetsu ni keiyoudoushi toshite shiyousuru kotoga dekimasu. Keiyoudoushi toshite mochiirareru baai wa, onomatope ni “-da (-desu)” toiu keiji o tomonatte, futsuu no keiyoudoushi to onaji youni tsukawareteimasu.*” Onomatope Jepang dapat digunakan secara langsung sebagai adjektifa-*Na*. Ketika digunakan sebagai adjektifa-*Na*, kata onomatope disertai dengan kopula “-da (-desu)” dan digunakan sama seperti adjektifa-*Na* pada umumnya.

Berikut contohnya dalam buku *Onomatope Pera Pera* (OPP, 2014: 116)

顔色もよく、ツヤツヤだね...!

‘*Kaairo mo yoku, tsuya tsuya da ne...!*’

‘Kulitmu juga bagus dan **bercahaya** (glowing)’

Begitu Juga dengan pendapat Fukuda Hiroko (2003:22-23) yang mengemukakan bahwa terdapat empat penggunaan kelas kata onomatope dalam bahasa Jepang. Kelas kata tersebut antara lain *dooshi* (動詞) atau kata kerja, *meishi* (名詞) atau kata benda, *fukushi* (副詞) atau kata keterangan, dan *keiyoudoushi* (形容動詞) atau adjektifa-*Na*. Pada penjelasan-penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *onomatope* bahasa Jepang yakni *giongo* dan *gitaigo* memiliki bentuk penggunaan yang dapat berubah menjadi kelas kata. Bentuk penggunaan kelas kata pada *giongo* dan *gitaigo* terdiri dari *dooshi* (動詞) atau kata kerja, *meishi* (名詞) atau kata benda, *fukushi* (副詞) atau kata keterangan, dan *Keiyoudoushi* (形容動詞) atau kata sifat *Na*-.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif yaitu metode studi pustaka. Metode studi pustaka digunakan untuk meneliti bahan-bahan kepustakaan seperti buku, skripsi, jurnal, dan artikel yang terkait seputar penelitian dengan cara mengutip, membaca, mempelajari, dan mendalami sumber yang menunjang penelitian. Objek material penelitian ini adalah *manga* berjudul *Fairy Tail* yang dipublikasikan pada tahun 2006. Data penelitian dari objek material dicari dan dikumpulkan, kemudian dilakukan pemilahan terhadap data penelitian yang sudah dikumpulkan untuk memisahkan mana data penelitian yang sudah dipakai atau dicatat atau belum.

HASIL PENELITIAN

Data dalam penelitian ini diperoleh dari kata onomatope yang berada di dalam balon percakapan (kolom percakapan atau kalimat tuturan dalam sebuah komik) pada *manga Fairy Tail* volume 1, 2, 24, 52, 53. Setelah melakukan pengumpulan data pada kelima volume tersebut terdapat 61 data onomatope dan juga beberapa onomatope yang penggunaan dan maknanya yang sama, maka dari itu, dilakukan proses pemilahan data pada penelitian ini. Pada pemilahan data tersebut terdapat 37 data yang merupakan onomatope pada *manga Fairy Tail*, dan dari 37 data tersebut penulis menemukan bentuk penggunaan onomatope dan maknanya yang sesuai dengan teori Tamori dalam Sadygul (2010), Tamori dan Lawrence (1999), dan Fukuda Hiroko (2012).

3.1 Analisis data pada onomatope berdasarkan bentuk penggunaannya dalam *manga Fairy Tail* karya Mashima Hiro

Berdasarkan dari penjelasan analisis data di atas, dari kelima volume *manga Fairy Tail* yaitu volume 1, volume 2, volume 24, volume 52, volume 53 ditemukan sebanyak 37 data onomatope. Penggunaan onomatope bahasa Jepang (*giongo* dan *gitaigo*) yang digunakan didalam balon percakapan pada *manga* memiliki kelas katanya tersendiri. Kelas kata dari onomatope inilah yang membantu onomatope (*giongo* dan *gitaigo*) dapat dijadikan kalimat

dan digunakan untuk situasi percakapan. Kelas kata onomatope yang digunakan diklasifikasikan menjadi 4 kelas kata yaitu *fukushi* (*youtai fukushi* dan *kekka fukushi*), *doushi*, *meishi*, dan *keiyoudoushi*.

Hasil analisis penggunaan onomatope dalam kalimat percakapan ataupun tuturan yang terdapat di dalam *manga Fairy Tail* karya Mashima Hiro yaitu digunakan sebagai *fukushi* (*youtai fukushi* dan *kekka fukushi*), *doushi*, *meishi*, dan *keiyoudoushi*. Hasil temuan datanya dalam disajikan dalam tabel dan diagram berikut :

Tabel 2. Penggunaan Onomatope Dalam *Manga Fairy Tail* Berdasarkan Kelas Katanya

No.	Jenis	Frekuensi	Persentase
1.	様態副詞	18	49%
2.	結果副詞	2	5%
3.	動詞	10	27%
4.	名詞	1	3%
5.	形容動詞	6	16%

Kemudian, hasil analisis penggunaan onomatope berdasarkan kelas katanya bila dibuat grafiknya, akan seperti grafik berikut:

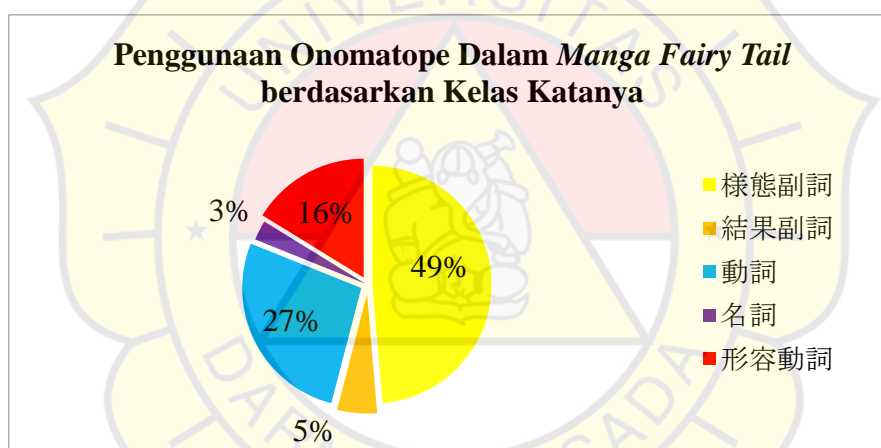


Diagram 1. Penggunaan Onomatope Dalam *Manga Fairy Tail* Berdasarkan Kelas Katanya

Berdasarkan hasil analisis tabel dan diagram di atas, dapat diketahui bahwa bentuk penggunaan onomatope sebagai kelas kata yang paling banyak muncul adalah *fukushi* berjenis *youtai fukushi* (様態副詞) dengan frekuensi tertinggi yaitu 18 data (49%), diikuti urutan kedua yaitu penggunaan sebagai *doushi* (動詞) dengan frekuensi 10 data (27%), selanjutnya diurutkan ketiga yaitu penggunaan sebagai *keiyoudoushi* (形容動詞) dengan frekuensi 6 data (16%), kemudian *fukushi* berjenis *kekka fukushi* (結果副詞) dengan frekuensi 2 data (5%), dan yang terakhir adalah penggunaan sebagai *meishi* (名詞) dengan frekuensi 1 data (3%). Selanjutnya adalah paparan hasil data mengenai makna onomatope.

3.2 Analisis data pada onomatope berdasarkan maknanya dalam manga *Fairy Tail* karya Mashima Hiro

Makna onomatope pada penelitian ini dilakukan berdasarkan konteksnya, akan tetapi penulis mengkalsifikasikan lagi makna onomatope berdasarkan jenis onomatopenya. Makna berdasarkan jenis onomatopenya antara lain tiruan bunyi (*Giongo*), tiruan suara (*Giseigo*), mimesis dari pergerakan, tekstur, sifat atau keadaan dari benda dan menerangkan suatu keadaan atau situasi (*Gitaigo*), mimesis aktivitas atau aksi dari manusia dan ciri ciri fisik,

sifat atau perilaku dari manusia (*Giyougo*), mimesis keadaan hati atau perasaan manusia dan keadaan kesehatan yang dirasakan manusia (*Gijougo*).

Hasil analisis makna berdasarkan jenis onomatope yang terdapat di dalam *manga Fairy Tail* karya Mashima Hiro yaitu *Giongo*, *Giseigo*, *Gitaigo*, *Giyougo*, *Gijougo*. Hasil temuan datanya dalam disajikan dalam tabel dan diagram berikut :

Tabel 3. Makna Onomatope Dalam *Manga Fairy Tail* Berdasarkan Jenisnya

No.	Jenis	Frekuensi	Persentase
1.	擬音語	3	8%
2.	擬声語	6	16%
3.	擬態語	12	33%
4.	擬容語	12	32%
5.	擬情語	4	11%

Kemudian, hasil makna onomatope berdasarkan jenisnya berdasarkan kelas katanya bila dibuat grafiknya, akan seperti grafik berikut:

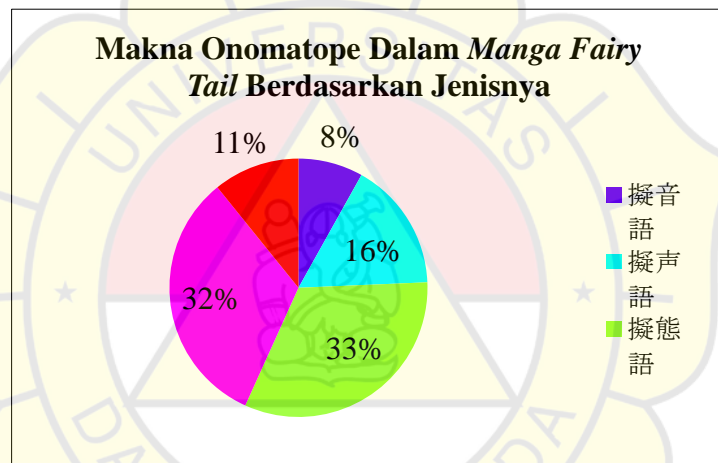


Diagram 2. Penggunaan Onomatope Dalam *Manga Fairy Tail* Berdasarkan Kelas Katanya

Berdasarkan hasil analisis tabel dan diagram di atas, dapat diketahui bahwa makna onomatope dalam *manga Fairy Tail* volume 1, 2, 24, 52, 53 yang berdasarkan jenis onomatopenya yang paling banyak muncul adalah *gitaigo* (擬態語) dengan Frekuensi 12 data (33%) dan *giyougo* (擬容語) dengan frekuensi 12 data (32%), diikuti urutan kedua yaitu onomatope jenis *giseigo* (擬声語) dengan frekuensi 6 data (16%), selanjutnya diurutkan ketiga yaitu *gijougo* (擬情語) dengan frekuensi 4 data (11%), dan yang terakhir adalah onomatope jenis *giongo* (擬音語) dengan frekuensi 3 data (8%).

Kemudian, penulis melakukan pemilahan lagi terhadap makna pada setiap jenis onomatope diatas. Pemilahan yang telah dilakukan membuat jenis onomatope diatas menjadi dua makna pada setiap satu jenis onomatopenya seperti *giongo* (擬音語) dengan dua makna yaitu 'onomatope yang menggambarkan tiruan bunyi alam' dan 'onomatope yang menggambarkan tiruan bunyi benda', *giseigo* (擬声語) dengan makna yaitu 'onomatope yang menggambarkan tiruan suara hewan' dan 'onomatope yang menggambarkan suara manusia', *gitaigo* (擬態語) dengan dua makna yaitu 'onomatope yang menerangkan pergerakan atau sifat atau kondisi dari suatu benda' dan 'onomatope yang menerangkan keadaan suatu hal,

perkara, atau kelas kata lain’, *giyougo* (擬容語) dengan dua makna yaitu ‘onomatope yang menerangkan pergerakan atau aktivitas manusia’ dan ‘onomatope yang menerangkan sifat fisik dari manusia’, dan yang terakhir adalah *gijougo* (擬情語) dengan dua maknanya yaitu ‘onomatope yang menerangkan keadaan kesehatan manusia’ dan ‘onomatope yang menerangkan keadaan hati atau perasaan manusia’.

Hasil analisis pemilahan makna pada setiap jenis onomatopenya yang terdapat di dalam *manga Fairy Tail* karya Mashima Hiro bila dibuat tabelnya, akan seperti tabel berikut:

Tabel 4. Pemilahan Makna Pada Setiap Jenis Onomatopenya Dalam *Manga Fairy Tail*

No.	Jenis Onomatope	Makna	Frekuensi	Presentase
1.	<i>Giongo</i>	Menggambarkan tiruan bunyi alam	1	3 %
		Menggambarkan tiruan bunyi benda	2	5 %
2.	<i>Giseigo</i>	Menggambarkan tiruan suara hewan	2	5 %
		Menggambarkan tiruan suara manusia	4	11 %
3.	<i>Gitaigo</i>	Menerangkan pergerakan benda atau sifat atau kondisi dari benda	1	3 %
		Menerangkan keadaan suatu hal, perkara, atau kelas kata lain	12	33 %
4.	<i>Giyougo</i>	Menerangkan pergerakan atau aktivitas manusia	6	16 %
		Menerangkan sifat fisik dari manusia	3	8 %
5.	<i>Gijougo</i>	menerangkan kondisi atau keadaan kesehatan manusia	2	5 %
		menerangkan keadaan hati atau perasaan manusia	4	11 %

Kemudian, hasil analisis pemilahan makna pada setiap jenis onomatopenya dalam tabel di atas bila disajikan dalam grafis akan menjadi seperti berikut ini:

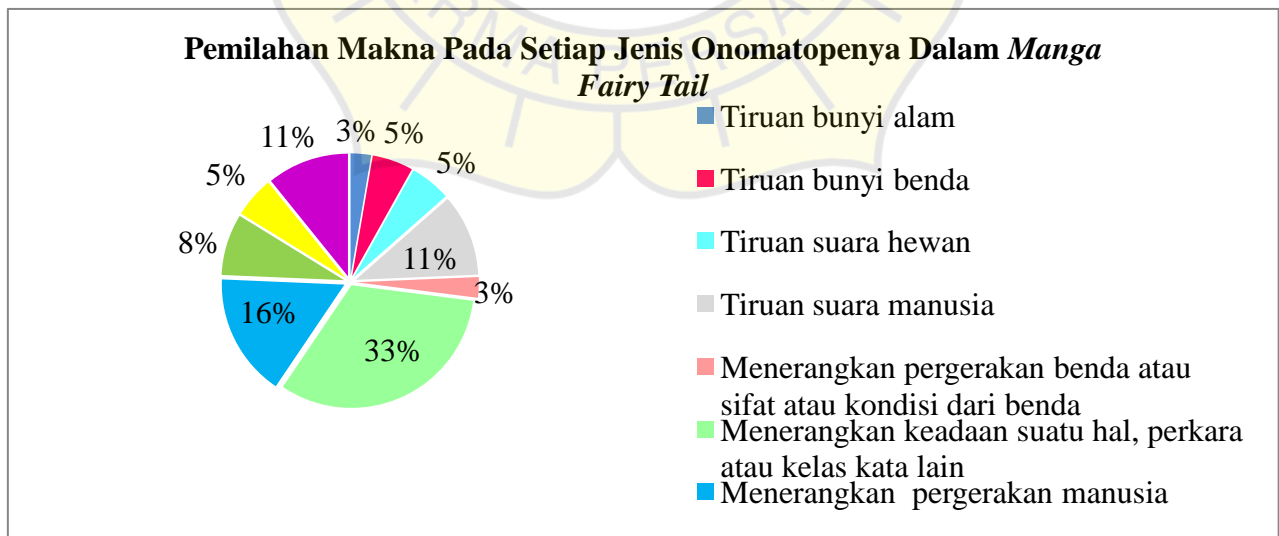


Diagram 3. Pemilahan Makna Pada Setiap Jenis Onomatopenya Dalam *Manga Fairy Tail*

Berdasarkan hasil analisis tabel dan diagram di atas, dapat diketahui bahwa makna onomatope yang berdasarkan pada tiap jenis onomatopenya yang paling banyak muncul adalah *Gitaigo* dengan makna onomatope yang ‘menerangkan keadaan suatu hal, perkara atau kelas kata lain’ memiliki Frekuensi 12 data (33%), dan yang kedua adalah *Giyougo* dengan makna onomatope yang ‘menerangkan pergerakan atau aktivitas manusia’ memiliki frekuensi 6 data (16%), diikuti urutan ketiga yaitu *Giseigo* dengan makna onomatope yang ‘menggambarkan tiruan suara manusia’ dan *Gijougo* dengan makna yang ‘menerangkan keadaan hati atau perasaan manusia’ memiliki frekuensi yang sama yaitu 4 data (11%), selanjutnya diurutkan keempat yaitu *Giyougo* dengan makna yang ‘menerangkan sifat fisik manusia’ memiliki frekuensi 3 data (8%), kemudian diurutkan kelima adalah *Giongo* dengan makna yang ‘menggambarkan tiruan bunyi benda’, *Giseigo* dengan makna yang ‘menggambarkan tiruan suara hewan’, dan *Gijougo* dengan makna yang ‘menerangkan kondisi atau keadaan kesehatan manusia’ memiliki frekuensi yang sama yaitu 2 data (5%). Dan yang terakhir adalah *Giongo* dengan makna ‘menggambarkan tiruan bunyi alam’ dan *Gitaigo* dengan makna yang ‘menerangkan pergerakan benda atau sifat atau kondisi dari benda’ memiliki frekuensi yang sama yaitu 1 data (3%).

Kemudian, dalam hasil data yang telah dianalisis penulis menemukan beberapa onomatope bahasa Jepang yang diterjemahkan atau makna dalam konteksnya menjadi onomatope juga dalam bentuk bahasa Indonesianya oleh sang penerjemah, dan ada juga beberapa onomatope yang tidak diterjemahkan atau makna dalam konteksnya tidak menjadi onomatope dalam bentuk bahasa Indonesia melainkan menjadi kata umum atau kosa kata yang dipakai sehari-hari oleh sang penerjemah.

Hasil analisis makna berdasarkan konteks terjemahannya dalam manga *Fairy Tail* karya Mashima Hiro bila dibuat tabelnya, akan seperti tabel berikut:

Tabel 5. Makna Onomatope Berdasarkan Konteks Terjemahannya pada *Manga Fairy Tail*

No.	Makna Onomatope berdasarkan Konteks Terjemahannya	Frekuensi	Presentase
1.	Makna berdasarkan konteksnya yang diterjemahkan kedalam onomatope bahasa Indonesianya.	8	22%
2.	Makna berdasarkan konteksnya yang tidak diterjemahkan kedalam onomatope bahasa Indonesianya melainkan menjadi kata umum.	29	78%

Kemudian, hasil analisis makna onomatope berdasarkan konteks terjemahannya dalam tabel di atas bila disajikan dalam grafik akan menjadi seperti berikut ini:

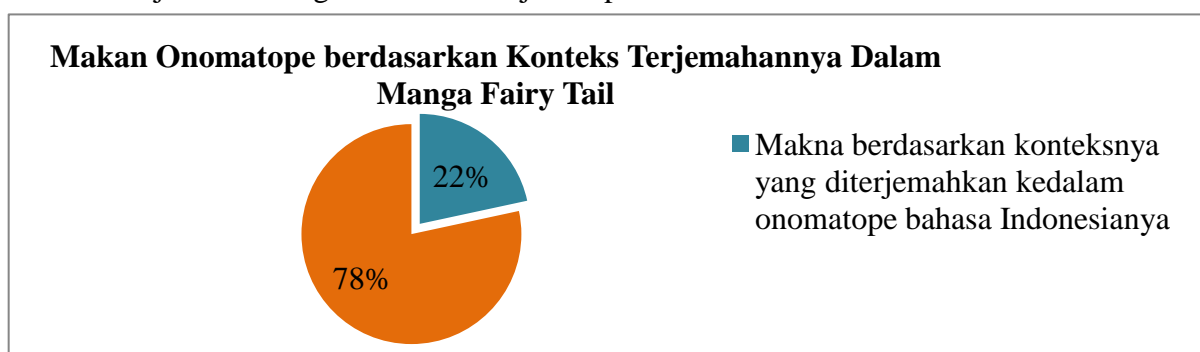


Diagram 4. Makna Onomatope Berdasarkan Konteks Terjemahannya pada *Manga Fairy Tail*

Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan tabel dan diagram di atas, penulis menemukan lebih banyak makna yang berdasarkan konteksnya yang tidak diterjemahkan menjadi onomatope bahasa Indonesia melainkan menjadi kata umum dengan frekuensi terbanyak yaitu 29 data (78%). Kemudian yang paling sedikit adalah makna yang berdasarkan konteksnya yang diterjemahkan menjadi onomatope lagi memiliki frekuensi 8 data (22%).

SIMPULAN

Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan pada tabel-tabel dan diagram-diagram di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat lima jenis penggunaan onomatope berdasarkan kelas katanya yaitu *youtai fukushi* (樣態副詞), *kekka fukushi* (結果副詞), *doushi* (動詞), *meishi* (名詞), *keiyoudoushi* (形容動詞) dan *penggunaan onomatope berdasarkan kelas katanya dalam manga Fairy Tail* yang paling banyak digunakan adalah penggunaan onomatope jenis *youtai fukushi* (樣態副詞) dengan frekuensi 18 (49%) data. Kemudian, makna onomatope berdasarkan jenis onomatopenya yaitu *giongo* (擬音語), *giseigo* (擬声語), *gitaigo* (擬態語), *giyogo* (擬容語), *gijogo* (擬情語) dan *makna onomatope dalam manga Fairy Tail berdasarkan jenisnya* yang paling banyak muncul adalah *gitaigo* (擬態語) dengan frekuensi 12 (33%) data. Selanjutnya dilakukan pemilahan pada makna onomatope berdasarkan jenis onomatopenya dan terdapat dua makna pada setiap jenis onomatopenya dan *pemilahan makna pada setiap jenis onomatopenya dalam manga Fairy Tail* yang paling banyak muncul adalah *gitaigo* (擬態語) yang memiliki makna onomatope yang ‘menerangkan keadaan suatu hal, perkara, atau kelas kata lain’ dengan frekuensi 12 (33%) data. Kemudian, *makna onomatope berdasarkan konteks terjemahannya dalam manga Fairy Tail* karya Mashima Hiro yang paling banyak muncul adalah makna yang berdasarkan konteksnya yang tidak diterjemahkan menjadi onomatope bahasa Indonesia melainkan menjadi kata umum dengan frekuensi 29 data (78%).

REFERENSI

- Akutsu, Satoru. 1994. *E de Wakaru Giongo-Gitaigo*. Tokyo: Aruku.
- Dahidi, Ahmad, & Sudjianto. (2004). *Pengantar Lingustik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Fukuda, Hiroko. (2003). *Jazz Up Your Japanese with Onomatopoeia: For All Levels*. Japan: Kodansha.
- Haruhiko, Kindaichi. (1978). *Giongo Gitaigo jiten (kadokawa shojiten 12)*. Tokyo: Kadokawashoten.
- Kindaichi, Hruhiko. (1978). *Giongo-Gitaigo Jiten*. Retrieved from (https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/column/nihongo_1.html)
- Kazuhide, Chonan. 2015. *Nihongo Gaku Tekisuto 2015 Oninron*. Jakarta: UNSADA
- Latifani, Hanindita Dwi. 2018. *Penggunaan Onomatope oleh Masyarakat Jepang Dalam Percakapan Sehari-hari Berdasarkan Kuisisioner terhadap 50 Orang Jepang*. Universitas Darma Persada. (Tidak Diterbitkan).
- Ryotaro, Mizuno. 2014. *Onomatope Pera-pera*. Tokyo: Toukyoudou
- Sadygul, Yeldos Rakhimzhan. 2010. *Nihongo To Kazafu Go No Onomatope Goi No Taishou Kenkyuu*. Universitas Hokkaidou, Jepang. (Tidak Diterbitkan)
- Tamori, Ikuhiro dan Lawrence C. Schourup 1999. *Onomatope -keitai to imi-*. Japan: Kuroshio.
- Yamaguchi, Nakami. 2015. *Giongo-Gitaigo Jiten*. Japan: Kodansha