

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis membahas tentang teori semantik, *manga*, dan teori onomatope meliputi definisi, jenis-jenis dan fungsi yang berfokus pada onomatope dalam bahasa Jepang. Hal ini kemudian akan dijadikan acuan bagi penulis untuk membahas definisi, jenis-jenis, makna serta penggunaan onomatope bahasa Jepang dalam *Manga Himouto! Umaru chan volume 1 Chapter 1-5* yang merupakan objek penelitian dari penulis. Teori tersebut akan berperan penting sebagai proses pengolahan data dan pengetahuan dasar mengenai onomatope bahasa Jepang akan menjadi alat ukur untuk hasil analisis yang akan penulis gunakan.

2.1 Semantik

Semantik disebut sebagai 意味論 (*imiron*) dalam bahasa Jepang, semantik merupakan cabang ilmu linguistik yang memfokuskan diri pada kajian makna. Hal ini selaras dengan pernyataan Kazuhide (2017:1):

意味論は言語学の分野の一つです。言葉や文の意味の研究を意味論と言います。

Imi-ron wa gengo-gaku no bun'ya no hitotsudesu. Kotoba ya bun no imi no kenkyū o imi-ron to iimasu.

Semantik (*imiron*) adalah cabang dari linguistik. Studi tentang makna kata dan kalimat disebut semantik.

Kemudian, dalam analisisnya, Sutedi (2019:3) memfokuskan bidang semantik pada aspek-aspek seperti makna kata “語の意味” (*go no imi*), relasi makna “語の意味関係” (*go no imi kankei*) yang menghubungkan kata satu dengan yang lain, makna frase yang berkaitan dengan idiom “句の意味” (*ku no imi*), dan makna kalimat “文の意味” (*bun no imi*). Parera (2004:49) juga mengemukakan bahwa suatu kata dianggap memiliki makna atau bermakna apabila kata tersebut dapat dikaitkan dengan satu konsep atau memiliki referensi tertentu. Sementara itu, kebermaknaan

sebuah kalimat dapat diukur oleh sejauh mana kalimat tersebut dapat memberikan informasi yang jelas dan dapat dipahami oleh pembaca atau pendengar. Oleh karena itu, unsur semantik tidak hanya terbatas pada arti kata individual, tetapi juga melibatkan hubungan makna antar-kata, makna frasa, dan keseluruhan makna kalimat untuk menyampaikan pesan dengan efektif. Dalam konteks ini, semantik menjadi landasan penting dalam menganalisis bagaimana makna bahasa direpresentasikan dan disampaikan dalam berbagai tingkatan linguistik.

Menurut Henri Guntur Tarigan (1985 : 18) dalam Thomas (2015) bahwa secara etimologis istilah "semantik" sendiri berasal dari kata Yunani "*semainen*" yang memiliki arti 'bermakna' atau 'berarti'. Palmer, seperti yang dijelaskan oleh Suwandi (2008:9), menguraikan bahwa semantik mempelajari lambang-lambang atau tanda-tanda yang menyampaikan makna, relasi antar makna, dan dampaknya terhadap manusia dan masyarakat. Abdul Chaer (2009:2) juga mengungkapkan bahwa dalam konteks linguistik, kata "semantik" merujuk pada bidang yang meneliti hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan konsep-konsep yang diwakilinya.

CF. Grice dan Bolinger, seperti yang dikutip oleh Aminuddin (2001:52) dalam bukunya yang berjudul "Semantik: Pengantar Studi tentang Makna," menyatakan bahwa makna adalah hubungan yang telah disepakati antara bahasa dan dunia luar oleh para pemakai bahasa, sehingga mereka dapat saling memahami. Dari pernyataan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa makna tidak dapat dipisahkan dari bahasa, karena makna merupakan bagian integral dari kelompok bahasa di dunia. Tujuan utama makna adalah memastikan bahwa apa yang diungkapkan oleh penutur bahasa dapat dipahami oleh pihak lain. Oleh karena itu, dalam penggunaan bahasa, makna memiliki peranan yang sangat penting. Jika suatu kata dalam bahasa tidak berkaitan dengan peristiwa, objek, atau kondisi tertentu, maka kata tersebut kehilangan makna. Lebih lanjut, makna juga merupakan simbol dari hubungan antara ujaran dan arti dari sebuah kata.

Terdapat beberapa istilah yang terkait dengan konsep makna. Menurut Sutedi, seperti yang dikutip oleh Maharani (2016:26), makna dapat dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain makna denotatif, makna konotatif, makna leksikal,

makna non-leksikal, makna gramatikal, makna dasar, dan makna perluasan. Berikut adalah penjelasan singkat untuk setiap jenis makna tersebut.

1. Makna denotatif (明示の意味)

Dalam bahasa Jepang, makna denotatif dikenal sebagai 明示の意味 (*meijiteki imi*) atau ”外延” (*gaien*). Makna denotatif merujuk pada makna yang terkait dengan dunia luar bahasa, seperti objek atau gagasan, dan dapat dijelaskan melalui analisis komponen makna. Sebagai contoh, pada kata 桜 (*sakura*) dan 花 (*hana*), keduanya merujuk pada bunga. Makna denotatif dari 桜 adalah bunga sakura secara khusus, sementara 花 secara umum merujuk pada bunga tanpa spesifikasinya. Dalam hal ini, makna denotatif terletak pada hubungan antara kata-kata tersebut dengan objek dunia luar, yaitu bunga. Meskipun keduanya memiliki konsep yang sama tentang bunga, kata 桜 fokus pada jenis bunga sakura tertentu, sedangkan 花 bersifat lebih umum dan mencakup berbagai jenis bunga. Dengan demikian, perbedaan makna denotatif antara keduanya menciptakan nuansa dan spesifikasinya masing-masing dalam konteks penggunaannya.

2. Makna Konotatif (暗示の意味)

Makna konotatif, atau yang dikenal sebagai 暗示の意味 (*anjiteki imi*), mengacu pada makna yang melibatkan aspek-aspek emosional, artistik, atau nilai-nilai tambahan yang melekat pada suatu kata. Sebagai contoh, pertimbangkan kata 忍者 (*ninja*) dan 戦士 (*senshi*), keduanya merujuk pada prajurit atau pejuang. Meskipun secara denotatif keduanya memiliki makna yang serupa, makna konotatifnya berbeda. Kata 忍者 memiliki konotasi yang terkait dengan keterampilan rahasia, kecepatan, dan keahlian yang tersembunyi, sementara 戦士 lebih menekankan pada keberanian dan kehormatan sebagai seorang prajurit. Dengan demikian, perbedaan dalam makna konotatif menciptakan nuansa dan aspek nilai yang membedakan penggunaan kata-kata tersebut dalam konteks komunikasi.

3. Makna Leksikal

Makna leksikal ”辞書的意味” (*jisho-teki imi*) mengacu pada makna yang bersifat kosakata atau berkaitan langsung dengan definisi suatu kata. Misalnya, kata 君 (*kimi*), yang merujuk pada kata ganti orang kedua "kamu" dalam bahasa Jepang. Secara leksikal, 君 memiliki makna yang cenderung lebih akrab dan digunakan dalam konteks yang lebih informal. Kata ini sering ditemui dalam percakapan sehari-hari antara teman atau pasangan.

4. Makna non-Leksikal

Dalam sebuah penelitian berjudul "Analisis Gaya dari Onomatopeia dalam Buku Cerita Putri Walt Disney 5 Menit" yang diterbitkan dalam *English Language & Literature Journal Vol. VII No.7 / 2018: 706*, dijelaskan bahwa seorang penulis memiliki kemampuan untuk menciptakan kata-kata onomatopeia sendiri, bahkan jika kata-kata tersebut tidak ada dalam struktur bahasa. Jenis onomatopeia ini disebut sebagai non-leksikal. Onomatopeia jenis ini terlihat lebih fleksibel dan tidak terikat oleh sistem bahasa yang ada. Sebagai contoh, Simpson (2004: 67) menggambarkan onomatopeia non-leksikal yang menggambarkan suara mobil yang melaju seperti "vroom vroom" atau "brrrrm brrrrm".

5. Makna Gramatikal

Dalam lingkup bahasa Jepang, makna gramatikal berkaitan dengan bagaimana kata-kata atau struktur kalimat digunakan untuk menyampaikan makna dan hubungan antara unsur-unsur gramatikal. Misalnya, penggunaan partikel で (*de*) dan に (*ni*) dalam kalimat. Partikel で digunakan untuk menunjukkan lokasi atau tempat di mana suatu aktivitas terjadi. Sebagai contoh, dalam kalimat "友達で公園で遊びます" (*tomodachi de kōen de asobimasu*) yang berarti "Bermain di taman bersama teman." Di sini, partikel で memberikan makna lokasi di mana aktivitas bermain terjadi.

6. Makna Dasar

Makna dasar dalam konteks bahasa Jepang merujuk pada inti atau konsep mendasar yang dimiliki oleh suatu kata tanpa adanya tambahan atau nuansa yang berlebihan. Ambillah sebagai contoh kata "食べる" (*taberu*),

yang memiliki makna dasar "makan". Makna dasar dari kata ini tidak terbebani oleh konotasi atau nuansa tambahan, melainkan mencerminkan tindakan dasar dari mengonsumsi makanan.

Dalam bahasa Jepang, makna dasar sering kali menggambarkan konsep yang sederhana dan bersifat universal. Kata-kata seperti "行く" (*iku*) yang berarti "pergi" atau "見る" (*miru*) yang berarti "melihat" menyajikan makna dasar yang lugas dan bersifat umum. Makna dasar ini memberikan landasan untuk pemahaman yang lebih luas terkait dengan konsep atau tindakan yang diwakili oleh suatu kata, dan seringkali menjadi dasar untuk variasi makna yang lebih kompleks atau kontekstual dalam berbagai situasi komunikatif.

7. Makna Perluasan

Makna perluasan dalam konteks bahasa Jepang merujuk pada pengembangan atau pelebaran konsep dasar suatu kata untuk mencakup situasi atau konteks yang lebih luas. Ambillah sebagai contoh kata "学生" (*gakusei*), yang memiliki makna dasar "pelajar" atau "siswa." Namun, melalui proses makna perluasan, kata ini dapat merangkul tidak hanya siswa di lingkungan pendidikan formal, tetapi juga mencakup mereka yang tengah belajar atau mengejar pengetahuan di berbagai konteks.

Contoh lainnya adalah kata "友達" (*tomodachi*), yang memiliki makna dasar "teman." Melalui makna perluasan, konsep ini dapat mencakup tidak hanya teman sejawat atau teman sekolah, tetapi juga teman dalam berbagai aspek kehidupan, seperti teman kerja, teman di komunitas, atau bahkan teman di dunia maya. Makna perluasan mencerminkan keluwesan dan daya tahan bahasa Jepang dalam menyesuaikan diri dengan perubahan kontekstual dan sosial. Ini memungkinkan kata-kata untuk merangkul berbagai makna yang lebih luas dan relevan dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari.

2.2 Manga

Manga adalah karya sastra fiksi yang menggabungkan narasi fiksi dengan elemen gambar. Hal ini sejalan dengan definisi *manga* menurut Nana Sudjana dan

Ahmad Rivai dalam Amirulmukminin (2013) yang menyatakan bahwa *manga* adalah bentuk kartun yang memerankan cerita secara berkesinambungan melalui urutan gambar, dengan tujuan memberikan hiburan kepada pembaca. Selanjutnya, Scott McCloud dalam Solihat (2020) juga menjelaskan bahwa *manga* adalah rangkaian gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau memicu respons estetik. Dengan setiap bagian teks cerita diatur secara rapi, hubungan yang saling terkait antara gambar (simbol visual) dan kata-kata (simbol *verbal*) membentuk sebuah narasi. Oleh karena itu, *manga* dapat dianggap sebagai medium unik yang menggabungkan elemen visual dan *verbal* dalam menyampaikan cerita.

Manga telah hadir di Jepang sejak abad ke-12. Pada awalnya, *manga* digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi atau propaganda. Seiring berjalannya waktu, *manga* berkembang menjadi media hiburan yang populer di Jepang. Pada akhir abad kesembilan belas, *manga* mulai berkembang pesat dengan fokus pada tema-tema seperti keadaan politik, budaya tradisi, dan kehidupan sehari-hari. Fenomena ini ditandai dengan munculnya beberapa *mangaka* (seniman *manga*) terkenal, seperti Rakuten Kitazawa dan Okamoto Kido. Karya-karya *manga* mereka memiliki gaya yang khas dan menarik, sehingga banyak diminati oleh masyarakat Jepang. *Manga-manga* tersebut awalnya ditampilkan di koran atau majalah, belum dalam bentuk buku (*tankoubon*). Salah satu *manga* Jepang pertama yang berjudul "Enshinbun Nipponchi" diciptakan oleh Robun Kanagaki dan Kyosuke Kawanabe; awalnya dimuat dalam sebuah majalah. "Enshinbun Nipponchi" membahas dua pemimpin politik terkenal pada tahun 1874, yaitu Taisuke Itagaki dan Yukichi Fukuzawa (McCarthy, 2014: 19).

Pada abad kedua puluh, popularitas *manga* semakin meningkat di Jepang, didukung oleh perkembangan teknologi percetakan dan media massa. *Manga* mulai diterbitkan dalam bentuk majalah dan buku, membuatnya lebih mudah diakses oleh masyarakat. Pada tahun 1950-an, mulai muncul *manga* anak-anak berseri dalam majalah anak-anak Jepang seperti *Nakayoshi* (なかよし) dan *Ribon* (りぼん). Cerita dalam *manga* ini bersambung dan diupdate setiap bulan, mirip dengan format komik Amerika yang juga menghadirkan cerita bersambung (<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/chris Couch.htm>).

Keberadaan cerita bersambung mampu membangkitkan rasa penasaran pembaca, mendorong mereka untuk membeli edisi selanjutnya. Meskipun *manga* dan komik Amerika sama-sama mengusung format "komik", perbedaan budaya di antara keduanya menonjolkan keunikan masing-masing, sehingga orang memiliki perspektif yang berbeda terkait komik Amerika dan *manga*.

Manga, sebagai salah satu bentuk seni populer yang paling diminati di Jepang, memiliki beragam *genre* yang mencakup berbagai tema, mulai dari aksi, komedi, hingga romantis. Menurut David A. Bellos, penulis "*Manga: The Complete Guide*" (2008), *manga* dapat dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu *manga shōnen* yang ditujukan untuk pembaca laki-laki muda dan *manga shōjo* yang dikhususkan untuk pembaca perempuan muda. *Genre manga* yang paling diminati, menurut Tetsuya Igarashi, penulis "*Manga: The Graphic Art of Japan*" (2009), melibatkan unsur aksi, komedi, dan romantis. Sementara itu, Tetsuya Shimizu, penulis "*Manga: A Cultural History*" (2015), menyatakan bahwa *manga* telah menjadi medium yang sangat beragam, dengan *genre* yang terus berkembang dan mengalami perubahan seiring waktu. Dengan begitu, keragaman *genre* dalam *manga* memberikan kemungkinan bagi pembaca dengan berbagai minat dan preferensi untuk menemukan karya yang sesuai dengan selera mereka.

2.3 Definisi Onomatope

Onomatope memiliki berbagai macam definisi yang berbeda. Sekiguchi (2014:2) mengatakan:

オノマトペは、もっとも一般的な定義では、現実の音をまねている語、あるいは少なくともそのように見なされる語を指す。

Onomatope wa mottomo ippan teki na teigi dewa genjitsu no oto wo manete iru go, arui wa sukunaku-tomo sono youni minasareru go wo sasu.

Secara umum definisi onomatope adalah kata yang meniru bunyi realitas, atau menunjukkan kata yang setidaknya terlihat serupa seperti itu.

Selain itu Tamori Ikuhiro dan Lawrence Skourup dalam penelitiannya yang berjudul オノマトペ —形態と意味— (1999) menyatakan:

音象徴(sound symbolism)は、言語学領域においては「音声はたまたまそれを含む特定の語の固有の意味とは別の象徴的な意味、すなわち一般に想定されている語と意味の慣習的な関係を超える意味を示唆する」。

Onshōchō (sound symbolism) wa, gengo gakuryōiki ni oite wa `onsei wa tamatama sore o fukumu tokutei no go no koyū no imi to wa betsu no shōchō-tekina imi, sunawachi ippan ni sōtei sa rete iru go to imi no kanshū-tekina kankei o koeru imi o shisa suru'

Simbolisme suara (sound symbolism) digunakan dalam bidang linguistik "di mana bunyi-bunyi ujaran yang kebetulan menunjukkan makna simbolis selain makna yang melekat pada kata tertentu yang dikandungnya, yaitu makna di luar hubungan yang lazim antara kata dan makna yang diasumsikan secara umum".

Kemudian, Ishibashi (dalam Minashima, 2003:97) juga mengatakan,

自然現象の音にまねて語を形成する過程またはその語をいい、これによって形成された語をオノマトペと呼ぶ。

Shizen genshō no oto ni manete go o keisei suru katei matawa sono-go o ī, kore ni yotte keisei sa reta go o onomatope to yobu.

Proses pembentukan kata-kata dengan meniru suara fenomena alam, atau kata-kata yang dibentuk oleh proses ini, disebut onomatope.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan, bahwa onomatope dalam bahasa Jepang dapat didefinisikan sebagai kata-kata yang meniru bunyi dari realitas atau terlihat serupa dengannya. Definisi ini diperkuat oleh konsep simbolisme suara yang dijelaskan oleh Tamori Ikuhiro dan Lawrence Skourup, di mana bunyi-bunyi ujaran dalam kata-kata tidak hanya mencerminkan makna konvensional, tetapi juga menyiratkan makna simbolis yang melampaui hubungan kata dan makna yang umumnya diasumsikan. Selain itu, Ishibashi menambahkan dimensi pembentukan

kata-kata onomatope dengan meniru suara fenomena alam. Dengan demikian, onomatope tidak hanya mencakup replikasi bunyi, tetapi juga mencerminkan makna simbolis atau terbentuk melalui proses khusus, menunjukkan kompleksitas dan kedalaman penggunaannya dalam bahasa Jepang.

Pada awalnya, onomatope dalam bahasa Jepang, sebagaimana dikutip dari penelitian tentang onomatope dalam pendidikan bahasa Jepang, secara umum dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori utama, yakni *giongo* dan *gitaigo*. Definisi dari *gitaigo* dan *giongo*, seperti yang diuraikan oleh Amanuma (1974: 7-8), dapat dijelaskan sebagai berikut:

擬音語 : 人間または人間以外の生物が自然にあるいは外力の作用を受けて発する音響を音声で表現したもの。

Giongo : *Ningen matawa ningen igai no seibutsu ga shizen ni aruiwa agairyokuno sayō o ukete hassuru onkyō o onsei de hyōgen ashita mono.*

Giongo : Representasi fonetik dari suara yang dihasilkan oleh manusia atau organisme non-manusia, baik secara alami maupun karena pengaruh kekuatan eksternal.

擬態語 : 人間を含む自然界の生物、無生物など事物の有様、現象、変化、動き、成長などの状態、様子を描写的、象徴的に音声で表したの。

Gitaigo : *Ningen o fukumu shizen-kai no seibutsu, museibutsu nado jibutsu no arisama, genshō, henka, ugoki, seichō nado no jōtai, yōsu o byōsha-teki, shōchō-teki ni onsei de arawashita no.*

Gitaigo : Suatu ekspresi suara yang menggambarkan secara deskriptif atau simbolis keadaan, fenomena, perubahan, gerakan, pertumbuhan, dan sebagainya dari berbagai hal, termasuk makhluk hidup dan benda mati, yang melibatkan dunia alam, termasuk manusia.

Selanjutnya, dilengkapi dengan keterangan dari Kindaichi (1978: 5-8), seperti yang disebutkan dalam penelitian tentang onomatope dalam pendidikan bahasa Jepang (2016: 28), yaitu:

総称のオノマトペを擬音語と擬態語に2分し、音声・音響を表す擬音語と音だけを表す擬音語と声だけを表す擬声語に再分類し、擬態語を擬態語、擬容語、擬情語に細分化している。

Sōshō no onomatope o gion-go to gitaigo ni 2-bu shi, onsei onkyō o arawasu gion-go to koe dake o arawasu gion-go to koe dake o arawasu giseigo ni sai bunrui shi, gitaigo o gitaigo, giyougo, gijōgo ni saibunka shite iru.

Onomatope pada umumnya dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu *giongo* dan *gitaigo*. *Giongo* merujuk pada onomatope yang menggambarkan suara ucapan atau suara akustik dari instrumen. Di sisi lain, onomatope yang hanya menggambarkan suara secara keseluruhan klasifikasinya diperbarui menjadi *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman dari setiap jenis onomatope adalah sebagai berikut:

1. 擬声語：音を表すもののうち、人間や動物の声を表す。

(ワンワン、ゲラゲラ)

Giseigo : Oto o arawasu mono no uchi, ningen ya dōbutsu no koe arawasu.

(wan wan, gera gera)

Giseigo : Mewakili seputar suara yaitu suara manusia atau hewan. (Makhluk hidup)

2. 擬音語：自然界の音や物音を表す。

(ザアザア、ガチャン、ゴロゴロ)

Giongo : Shizenkai no oto ya monooto o arawasu.

(zaazaa, gachan, gorogoro)

Giongo : Mewakili suara dan objek di alam.

3. 擬態語：音ではなく何かの動きや様子を表すもののうち、無生物の状態を表す。

(キラキラ、ツルツル)

Gitaigo : *Otodewa naku nanika no ugoki ya yōsu o arawasu amono no uchi, museibutsu no jōtai o arawasu.*
(*kira akira, tsuru tsuru*)

Gitaigo : Mewakili seputar pergerakan atau keadaan sesuatu bukan suara yang menggambarkan keadaan benda mati.

4. 擬容語 : 生物の状態を表す。
(*フラリ、バタバタ*)

Giyougo : *Seibutsu no jōtai o arawasu.*

(*Furari, bata bata*)

Giyougo : Mewakili keadaan atau tingkah laku makhluk hidup.

5. 擬情語 : 人の心理状態や痛みなどの感覚を表す。
(*ワクワク、ウツトリ、ドキリ*)

Gijougo : *Hito no shinri jōtai ya itami nado no kankaku arawasu.*

(*waku waku, uttori, dokiri*)

Gijougo : Mewakili pikiran dari keadaan psikologis (perasaan) atau seperti rasa sakit.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, pembahasan mengenai onomatope masih terbatas. Pengetahuan tentang onomatope pada para pembelajar bahasa Jepang juga masih terbilang kurang. Pada kenyataannya, onomatope sering digunakan dalam berbagai karya sastra Jepang, khususnya dalam *manga*, untuk memberikan kemudahan kepada pembaca dalam memahami lebih mendalam perasaan atau situasi yang ingin disampaikan, sekaligus memberikan sentuhan keindahan pada karya sastra tersebut.

Onomatope dalam bahasa Jepang memiliki beberapa jenis, yang nantinya akan diterapkan dalam setiap proses penerjemahan antara bahasa Jepang dan bahasa Indonesia, serta sebaliknya. Dalam penggunaannya, perlu memperhatikan beberapa

kaidah yang saling terkait. Pada sub-bab berikutnya, akan dijelaskan berbagai macam klasifikasi onomatope yang terdapat dalam bahasa Jepang.

2.4 Jenis-jenis Onomatope

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2019), dijelaskan bahwa onomatope dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu *giongo* dan *gitaigo*. *Giongo*, sebagai contoh, dapat terlihat pada kata "kacha-kacha" dalam kalimat "pintu geser itu berbunyi kacha-kacha ketika dibuka." Bunyi "kacha-kacha" mencerminkan suara yang dihasilkan oleh gesekan pintu saat dibuka atau ditutup. Sementara itu, *gitaigo* dapat ditemukan dalam kata "pang!" dalam kalimat "saat petir menyambar, terdengar suara pang! yang menggema di langit." Kata "pang!" di sini memberikan gambaran suara ledakan atau dentuman petir secara simbolis, menggambarkan situasi secara auditif.

Berikut jenis-jenis onomatope tersebut

1. *Giongo*

Giongo adalah kata yang berasal dari tiruan benda mati atau suara alam.

- *Giongo* yang berasal dari tiruan benda mati

a. ドアはばたんとしないで静かに閉めましょう。

Doa wa batan to shinaide shizuka ni shimemashou.

Tidak perlu menutup pintu dengan keras, tutuplah dengan lembut.

Sumber: (<https://goiryoku.com/onomatopoeia/batann/>)

- *Giongo* yang berasal dari tiruan suara alam

b. 外はざあざあ降りの大雨だ。

Soto wa zāzā ori no ōameda.

Di luar sedang hujan deras.

Sumber: (https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/50_on/zaazaa.html)

2. *Giseigo*

Giseigo adalah kata tiruan yang berasal dari makhluk hidup

c. 赤ちゃんがおぎゃーおぎゃーと泣いている。

Akachan ga o gya~o gya~to naite iru.

Bayi itu menangis.

Sumber: (<https://ja.hinative.com/questions/18094699>)

3. *Gitaigo*

Gitaigo merupakan jenis onomatope yang menggambarkan situasi atau kondisi, yakni kata-kata yang tidak secara langsung menggambarkan suara tetapi memberikan gambaran terhadap keadaan atau kondisi yang tidak berhubungan langsung dengan bunyi. Berikut adalah contoh dari *gitaigo*,

d. 大雨で道路がぐちゃぐちゃだから気を付けて行くんだよ!

Ōame de dōro ga guchaguchadakara ki o tsukete iku nda yo!

Jalanannya becek atau berantakan karena hujan deras, jadi berhati-hatilah!

Sumber: (<https://goiryoku.com/onomatopoeia/gutyagutya/>)

4. *Giyougo*

Giyougo adalah tiruan kata yang berasal keadaan atau tingkah laku makhluk hidup, sebagai contoh:

e. 廊下をバタバタ走る音がする。

Rōka o batabata hashiru oto ga suru.

Aku mendengar suara berlari di lorong.

Sumber: (https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/50_on/batabata.html)

5. *Gijougo*

Gijougo adalah bagian dari kata-kata onomatope yang menggambarkan perasaan manusia. Penjelasan menyebutkan bahwa *gijougo* adalah serangkaian kata tiruan yang secara simbolis menciptakan gambaran tentang kondisi emosi manusia melalui penggunaan bunyi. (Akimoto, 2002). Berikut adalah contoh dari *Gijougo*,

f. 『ハリー・ポッター』はわくわくドキドキの映画だ。

“Harī pottā” wa wakuwaku dokidoki no eigada.

Harry Potter adalah film yang menggembarakan dan menegangkan.

Sumber: (https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/50_on/wakuwaku.html)

Berdasarkan pemahaman dari definisi berbagai jenis onomatope yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disederhanakan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2 Klasifikasi Jenis Onomatope

No	Jenis Onomatope	Keterangan arti
1	<i>Giseigo</i> 「擬声語」	Tiruan suara yang berasal dari makhluk hidup.
2	<i>Giongo</i> 「擬音語」	Tiruan bunyi yang bersumber dari benda mati atau keadaan alam.
3	<i>Gitaigo</i> 「擬態語」	Tiruan suara yang merepresentasikan situasi atau keadaan dari benda mati dan makhluk hidup.
4	<i>Giyougo</i> 「儀容語」	Tiruan suara yang menggambarkan keadaan atau situasi dari makhluk hidup.
5	<i>Gijougo</i> 「擬情語」	Tiruan suara yang merefleksikan perasaan manusia.

Dengan mengacu pada klasifikasi onomatope yang telah dijelaskan di atas, dapat diidentifikasi lima jenis onomatope yang memiliki fungsi unik, yakni *giongo*, *giseigo*, *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*. Secara umum, onomatope dalam bahasa Jepang dibagi menjadi dua kelompok utama, yaitu *giongo* atau *giseigo* dan *gitaigo* atau *giyougo*. *Giongo* atau *giseigo* merujuk pada onomatope yang menirukan suara atau bunyi tertentu, sementara *gitaigo* atau *giyougo* merujuk pada onomatope yang menirukan hal-hal selain suara atau bunyi.

2.5 Fungsi Onomatope dalam Bahasa Jepang

Fungsi onomatope dalam *manga* adalah untuk menciptakan tiruan bunyi atau suara, serta menggambarkan keadaan tokoh sehingga pembaca dapat memahami situasi yang tengah dihadapi oleh tokoh tersebut. Menurut Brown (sebagaimana

dikutip oleh Rika, 2012), onomatope memiliki enam fungsi utama, yang dapat disederhanakan sebagai berikut:

1. Berfungsi untuk membentuk nama benda
2. Berfungsi untuk memberikan nama pada perbuatan atau tingkah laku makhluk hidup
3. Berfungsi untuk menggambarkan emosi
4. Berfungsi untuk menunjukkan intensitas peristiwa
5. Berfungsi untuk memperjelas tindakan tokoh
6. Berfungsi untuk memberikan efek tertentu pada pembaca

Meskipun demikian, banyak orang yang belum familiar dengan makna dan fungsi onomatope dalam *manga*, terutama karena kebanyakan orang hanya mengenal onomatope bahasa Jepang melalui *manga* asli berbahasa Jepang. Ali (2020) menyatakan bahwa dalam *manga*, onomatope sering digunakan di luar balok percakapan untuk menggambarkan suara, bunyi, atau situasi melalui bentuk dialog pada halaman *manga*.