

**JENIS DAN MAKNA ONOMATOPE DALAM KOMIK *SLAM DUNK VOLUME 30-31*
KARYA TAKEHIKO INOUE**

Diah Devi Setya Putri

Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

diah.devi19@yahoo.com

Rusmiyati, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing Skripsi dan Jurnal

rusmiyati@unesa.ac.id

Abstrak

Onomatope bahasa Jepang dalam komik bertujuan untuk meneliti bunyi-bunyi bahasa sebagai unsur pembentuk onomatope yang mencerminkan makna-makna tertentu. Makna onomatope dalam komik sering digambarkan berupa lambang, yaitu berupa gambar atau terdapat dalam percakapan secara frase dan kata. Onomatope tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan pengguna bahasa Jepang. Masyarakat Jepang sering menggunakan onomatope sebagai kata-kata yang mengakrabkan dan untuk memperkenalkan nama benda kepada anak-anak. Oleh karena itu penelitian onomatope bahasa Jepang menjadi penting untuk diteliti. Penelitian ini meneliti jenis dan makna onomatope. Peneliti menggunakan komik *Slam dunk* volume 30-31. Peneliti menggunakan komik ini karena terdapat tiga jenis onomatope *giongo*, *giseigo* dan *gitaigo*. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan jenis onomatope dalam komik *slam dunk volume 30-31* dan mendeskripsikan makna onomatope dalam komik *slam dunk volume 30-31*.

Rumusan masalah mengenai jenis onomatope dianalisis dengan teori dari Yoshio, Hamzan Situmorang, Amanuma Yasushi, Akimoto dan Kindaichi. Untuk meneliti makna onomatope dianalisis dengan teori dari Akimoto. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Sumber yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik dan data-datanya merupakan kata-kata yang termasuk onomatope. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 8 kata dalam onomatope *giongo*, contohnya : *doka*, *pii* dan *bachin*. 12 kata dalam onomatope *giseigo*, contohnya : *haahaa*, *fun* dan *wa*. Dan 11 kata dalam onomatope *gitaigo*, contohnya : *piku*, *kiraan* dan *suta-suta*. Sementara makna yang terdapat di dalamnya berupa *mono ga dasu oto*, *hito no koe/oto*, *hito no dousa*, *hito no yousu*/ *shinjou*.

Kata Kunci : Onomatope, *slam dunk*, Takehiko Inoue

Abstract

Japanese onomatopoeia in comics aims to examine language sounds as an onomatopoeia forming element that reflects certain meanings. The meaning of onomatopoeia in comics is often illustrated in the form of symbols, ie in the form of pictures or in the phrase and words. Onomatopoeia is inseparable in the life of Japanese users. Japanese people often use onomatopoeia as familiar words and to introduce the names of objects to children. Therefore, Japanese onomatopoeia research becomes important for research. This study examines the nature and meaning of onomatopoeia. Researchers use the Slam dunk comic volume 30-31. Researchers use this comic because there are three types of onomatope : *giongo*, *giseigo* and *gitaigo*. The objectives of this study are to describe the type of onomatopoeia in comic slam dunk volume 30-31 and to describe the meaning of onomatopoeia in comic slam dunk volume 30-31.

The formula for the onomatopoeia type was analyzed with the theory of Yoshio, Hamzan Situmorang, Amanuma Yasushi, Akimoto and Kindaichi. To examine the onomatopoeia meaning was analyzed with the theory of Akimoto.

This research is qualitative research by using descriptive analysis method. The sources used in this study are comics and data are words that include onomatopoeia. The results show that there are 8 words in giongo, for example: doka ', pii and bachin. 12 words in giseigo, for example: haahaa, fun and wa. And 11 words in gitaigo, for example: piku, count and suta-suta. While the meaning contained in it is mono ga dasu oto, hito no koe / oto, hito no dousa, hito no yousu / shinjou.

Keywords : Onomatopoeia, slam dunk, Takehiko Inoue

PENDAHULUAN

Bahasa adalah seni. Bahasa mampu dituangkan dalam estetika yang menarik, menghanyutkan, dan membawa lawan bicara untuk masuk dalam pesan dan makna yang dituangkan oleh seseorang. Kaelan mengungkapkan bahwa bahasa hakekatnya merupakan alat pengungkapan ekspresi (Kaelan, 2002:277). Sementara menurut pendapat Syamsuddin, bahasa adalah alat yang dipakai untuk membentuk pikiran dan perasaan, keinginan dan perbuatan-perbuatan, alat yang dipakai untuk mempengaruhi (Syamsuddin, 1986:2).

Lebih dari itu, bahasa juga diartikan sebagai sebuah alat komunikasi untuk menyampaikan konsep-konsep pemikiran atau kerangka ide. Bahasa dapat direalisasikan dalam tiga jenis, yakni jenis visual, audio, dan audiovisual. Contoh bentuk visual, yakni tulisan, simbol dan gambar. Sementara itu, contoh bentuk audio atau lisan, yakni rekaman, pidato, khotbah, sambutan, debat, diskusi dan kampanye. Kemudian, contoh dalam bentuk audio visual yakni, video dan ppt (pengkombinasian lisan, gambar, dan tulisan), gerakan (bahasa isyarat) sebagai alat menyampaikan pesan, pendapat, gagasan atau maksud kepada lawan bicaranya. Melalui bahasa, manusia dapat menyesuaikan diri dengan budaya masyarakat, adat istiadat dalam masyarakat, tata krama masyarakat, dan sekaligus sebagai sarana berinteraksi dengan berbagai bentuk masyarakat. Kridalaksana Sutami (2005:3) mengungkapkan, Bahasa adalah sistem tanda bunyi yang telah dipakai oleh anggota masyarakat tertentu untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri (Sutami, 2005:3).

Peristiwa komunikasi atau perealisasi bahasa bukan hanya berlangsung melalui kata-

kata, namun simbol atau lambang menjadi jembatan untuk menyampaikan maksud. Menurut Chaer, dalam kehidupan manusia selalu menggunakan simbol atau lambang yang merupakan salah satu satuan-satuan bahasa selain kata (2007:39). Simbol atau lambang sering dijumpai baik dalam realisasi bahasa secara visual, lisan, audio, bahasa isyarat maupun audio-visual. Banyak sekali bunyi-bunyian atau suara yang kita dengar kita 'bahasakan' atau kita tuangkan ke dalam tulisan dengan meniru suara atau bunyi itu semirip mungkin. Kata-kata yang dibentuk berdasarkan bunyi tersebut pasti tidak akan sama persis seperti yang kita dengarkan. Hal itu disebabkan oleh dua hal; pertama karena benda atau binatang yang mengeluarkan atau menghasilkan bunyi itu tidak mempunyai fisiologis seperti manusia. Kedua, karena sistem fonologi setiap bahasa tidak sama (Mar'at 2005:48).

Tiruan bunyi atau suara dalam ilmu bahasa disebut dengan onomatope. Menurut Kridalaksana, onomatope ialah penamaan benda atau perbuatan dengan peniruan bunyi yang diasosiasikan dengan benda atau perbuatan itu (Kridalaksana, 1984:135). Onomatope ada dalam segala bahasa. Dalam bahasa Jepang, onomatope memiliki banyak peranan. Masyarakat Jepang sering menggunakan onomatope dalam kehidupan sehari-hari sebagai kata-kata yang mengakrabkan (Hinata, 1991:i). Onomatope juga digunakan untuk memperkenalkan nama benda kepada anak-anak (Tanaka, 1990:193-194).

Onomatope banyak ditemui dalam media visual dan audio visual. Contoh media visual adalah komik, majalah dan novel. Contoh media audio visual adalah kartun. Onomatope dalam

komik banyak mengungkapkan perasaan tokoh, seperti senang, semangat, sedih, dll. Negara Jepang adalah negara yang terkenal dengan karya komiknya. Onomatope dalam wacana komik sebagai ungkapan perasaan tokoh, seperti marah, kecewa, kaget, dan sedih. Onomatope tersebut dikemas dalam bentuk *voice off* yang menyertai *action* bertujuan melengkapi gambar (Brown, 2007:56).

Komik yang memuat banyak onomatope adalah komik dengan gaya *action*. Salah satu komik dengan *genre action* yaitu komik *slam dunk*. Komik ini adalah komik yang menceritakan mengenai permainan basket, yaitu menampilkan dan memaparkan banyak aksi dalam pertandingan berupa tindakan dan ekspresi pemain yang dituangkan ke dalam gambar dan kata. Volume 30-31 adalah dua volume terakhir dari komik *slam dunk* yang memiliki *plot* cerita klimaks karena akan menemui pada titik akhir bagian cerita. Pertandingan yang terjadi dalam cerita mencapai titik menegangkan dalam dua volume tersebut. Maka penggambaran tindakan dan ekspresi akan lebih kompleks.

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis dan mengklasifikasikan jenis dan makna onomatope *giongo*, *giseigo* dan *gitaigo* yang ketiga jenis onomatope ini memiliki bagian dominan dalam sebagian besar komik. *Giongo* yang mewakili bunyi benda mati, *giseigo* yang mewakili bunyi benda hidup, dan *gitaigo* yang menunjukkan keadaan benda mati maupun hidup secara perasaan maupun indera. Data yang akan diambil terdapat dalam komik *slam dunk volume 30-31*. Komik ini memiliki penggambaran yang unik dan menarik sehingga melangit pada masa 90'an dan mendapat beberapa kategori penghargaan di Jepang. Tokoh utama dalam komik ini memang nyata ada yang sengaja diangkat oleh penulisnya, Inoue Takehiko karena penulis komik memiliki kesamaan karakter dengan tokoh utama. Latar belakang ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul penelitian Jenis dan Makna Onomatope dalam Komik *Slam Dunk Vol 30-31*.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif karena penelitian tersebut berupa gambar dan kata. Penelitian

kualitatif juga sering disebut dengan penelitian etnografi dan naturalistik karena dilakukan dalam kondisi yang alamiah. Poerwandari mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkrip wawancara, catatan lapangan, gambar, foto, rekaman video, dan lain sebagainya (Poerwandari, 2007: 113). Sejalan dengan hal tersebut, jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif. Sukmadinata, menyatakan bahwa penelitian deskriptif bertujuan mendefinisikan suatu keadaan atau fenomena secara apa adanya (Sukmadinata, 2009:18).

Sumber data adalah subjek dari mana suatu data dapat diperoleh (Arikunto, 1998:144). Pendapat yang sama juga diungkapkan Sutopo bahwa sumber data adalah tempat data diperoleh dengan menggunakan metode tertentu baik berupa manusia, artefak, ataupun dokumen-dokumen (Sutopo, 2006:56-57). Sumber data dalam penelitian ini adalah komik *slam dunk volume 30-31* yang isi keseluruhan komik tersebut berupa bahasa Jepang. Komik adalah data yang berupa gambar dan kata. Data adalah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta ataupun angka peneliti akan mengambil dari sumber data baik dari gambar ataupun kata sesuai dengan data yang peneliti butuhkan untuk diklasifikasikan ke dalam tiga jenis onomatope (Arikunto, 2006:118). Sumber data adalah subjek dari mana suatu data dapat diperoleh (Arikunto, 1998:144). Pendapat yang sama juga diungkapkan Sutopo bahwa sumber data adalah tempat data diperoleh dengan menggunakan metode tertentu baik berupa manusia, artefak, ataupun dokumen-dokumen (Sutopo, 2006:56-57). Sumber data dalam penelitian ini adalah komik *slam dunk volume 30-31* yang isi keseluruhan komik tersebut berupa bahasa Jepang. Komik adalah data yang berupa gambar dan kata. Data adalah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta ataupun angka peneliti akan mengambil dari sumber data baik dari gambar ataupun kata sesuai dengan data yang peneliti butuhkan untuk diklasifikasikan ke dalam tiga jenis onomatope (Arikunto, 2006:118).

Burhan Bungin menjelaskan bahwa metode pengumpulan data adalah dengan cara apa dan bagaimana data yang diperlukan dapat dikumpulkan sehingga hasil akhir penelitian

mampu menyajikan informasi yang *valid* dan *reliable* (Burhan, 2003: 42). Metode pengambilan data dalam penelitian kualitatif sangat beragam, hal ini disebabkan karena sifat dari penelitian kualitatif terbuka dan luwes, tipe dan metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif sangat beragam, disesuaikan dengan masalah, tujuan penelitian, serta sifat objek yang diteliti. Jika diperhatikan dari sumber data berupa komik, yaitu data yang telah berupa tulisan, maka dengan itu, penelitian yang akan dilakukan ini pun menggunakan metode telaah pustaka sesuai dengan teori Moleong. Metode telaah pustaka digunakan pada saat mencari dan mengumpulkan data yang berasal dari sumber tertulis yang terdiri dari buku, majalah, arsip dan dokumen-dokumen resmi. (Moleong, 2008:124).

Langkah pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu, hal pertama yang peneliti lakukan adalah membaca sumber data yaitu komik untuk mencari data yang dibutuhkan peneliti berupa 3 jenis onomatope, yaitu *giongo*, *giseigo* dan *gitaigo*. Data yang peneliti dapatkan akan dipahami untuk mengumpulkan klasifikasi data. Setelah membaca dan menemukan data, peneliti akan memasukkan data ke dalam tabel klasifikasi data onomatope. Instrumen analisis data penelitian adalah tabel klasifikasi. Data kemudian diklasifikasikan sesuai dengan jenis onomatope. Contoh tabel klasifikasi adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1
Klasifikasi Data Onomatope Giongo

No.	Onomatope	Makna Onomatope	Sumber
1.	バチン	<i>Mono gadasuoto</i> (suara yang berasal dari benda)	Komik <i>slam dunk vol 30</i> halaman 15

Tabel 1.2
Klasifikasi Data Onomatope Giseigo

No.	Onomatope	Makna Onomatope	Sumber
1.	ウオオ	<i>Hito no koe/oto</i>	Komik <i>slam</i>

		(suara manusia)	<i>dunk vol 30</i> halaman 12
--	--	-----------------	-------------------------------

Tabel 1.3
Klasifikasi Data Onomatope Gitaigo

No	Onomatope	Makna Onomatope	Sumber
1.	がた	<i>Hito no dousa</i> (aktivitas manusia)	Komik <i>slam dunk vol 30</i> halaman 111

Setelah semua data terkumpul, peneliti harus melakukan tahap triangulasi data. Teknik triangulasi adalah salah satu teknik untuk memeriksa derajat kepercayaan data. Sementara, triangulasi data sendiri adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu (Moleong, 2005: 330). Penelitian ini menggunakan teori triangulasi dengan pemanfaatan penggunaan penyidik. Dengan penggunaan triangulasi penyidik yang secara langsung memanfaatkan peneliti atau pengamat lainnya untuk pemenuhan pengecekan kembali derajat kepercayaan data, yang adalah penutur asli bahasa Indonesia yang mempunyai kemampuan sangat baik dalam bahasa Jepang sehingga layak untuk mengevaluasi kebenaran terjemahan.

Teknik analisis data ini kemudian dilanjutkan dengan mereduksi data. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, menulis memo dan sebagainya dengan maksud menyisihkan data/informasi yang tidak relevan. Data yang telah peneliti kumpulkan kemudian akan dipilah sesuai dengan lima kamus yang akan digunakan peneliti sebagai tolak ukur dan acuan arti dari frase atau kata tersebut tergolong dalam onomatope. Kemudian display data yaitu penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif. Setelah semua peneliti kerjakan, bagian akhir dari penelitian adalah penarikan kesimpulan berupa kegiatan interpretasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Onomatope Giongo

1. Dododo 「どどど」



(Slam Dunk. 31: 45)

Konteks :

Tim Shokoku yang berusaha mencetak skor baru ternyata gagal dan bola sempat berada dalam kendali tim Kainan Daifuzoku, kemudian Rukawa maju untuk merebut bola dan dia menggiring bola tersebut.

Analisis :

Dododo 「どどど」 dalam WGGHJ (*Japan Foundation*, 1984: 89) memiliki makna :

- a. Terburu-buru
- b. Mainan yang berputar

Dododo 「どどど」 ditujukan untuk menggambarkan bola saat digiring. Bola yang membentur ke lantai menjadikan makna dododo 「どどど」 sebagai bunyi dari pantulan bola di lantai. Menurut Akimoto (2002:139) bahwa dalam hal ini karena bola adalah benda mati maka dododo 「どどど」 termasuk dalam makna onomatope *mono ga dasu oto* (suara yang berasal dari benda), sementara Yasushi (7-8) memasukkan tiruan suara benda masuk dalam onomatope *giongo*.

2. Bun 「ブン」



(Slam Dunk. 30: 120)

Konteks :

Nishikawa yang sedang berbincang dengan teman-temannya di kelas. Seorang temannya menanyakan mengapa Nishikawa tidak pergi untuk latihan klub basket. Nishikawa mengatakan jika dia tidak bisa mengikuti

gaya Akagi, kapten basket Shokoku. Tanpa dia sadari bahwa Akagi saat itu tengah berdiri di luar kelas dan mendengar ucapan Nishikawa. Akagi masuk kelas dan mencengkram kerah Nishikawa lalu membanting tubuh Nishikawa ke papan kelas hingga papan kelas berbunyi sangat keras.

Analisis :

Bun 「ブン」 dalam WGGHJ (*Japan Foundation*, 1984: 15), memiliki makna :

- a. Suara ketukan
- b. Mengetuk

Akagi membanting tubuh Nishikawa, ketika tubuh Nishikawa di papan tulis, bun 「ブン」 digambarkan pada peristiwa itu. Sehingga makna yang ada adalah suara papan tulis yang menggema karena benturan keras tubuh Nishikawa. Dalam makna onomatope, bun 「ブン」 masuk dalam *mono ga dasu oto* (suara yang berasal dari benda), ini sesuai dengan teori Akimoto (2002:139). Dan bun 「ブン」 masuk dalam onomatope *giongo* berdasarkan pendapat Yoshio (1989:302).

3. Kua 「くあ」



(Slam Dunk. 31: 32)

Konteks :

Sakuragi telah bergabung dengan tim Shokoku. Dia melihat bahwa teman-temannya mulai meremehkan tim lawan karena Sakuragi telah kembali bergabung dalam pertandingan. Sakuragi yang merasa bahwa teman-temannya tidak sepatutnya meremehkan lawan akhirnya dia terbakar semangat, dengan suara parau yang tertelan oleh kobaran semangat, Sakuragi bahkan hampir berteriak seperti suara bebek.

Analisis :

Kua 「くあ」 dalam Nihongo Resources, memiliki makna :

- a. Quak (bunyi bebek)

Kua 「くあ」 sebenarnya adalah tiruan bunyi dari bebek, namun dalam latar cerita ini kua 「くあ」 dimunculkan ketika Sakuragi tengah

di lapangan dengan tekad bulat untuk menang, teriakan Sakuragi digambarkan sama dengan suara bebek untuk menegaskan makna suara teriakan Sakuragi yang datang karena semangatnya tinggi. Akimoto mengklasifikasikan ini masuk dalam makna onomatope *mono ga dasu oto* (suara yang berasal dari benda), dan sekaligus menunjukkan bahwa ini masuk dalam onomatope *giongo*.



(Slam Dunk. 30: 11)

4. Gan' 「ガンッ」



(Slam Dunk. 30: 35)

Konteks :

Fukatsu, tim Kainan Daifuzoku mencoba melakukan tembakan bola ke dalam ring. Namun kurang beruntung, karena bola yang ditargetkan mampu mencetak skor baru untuk timnya justru bola tersebut membentur ke pinggir ring.

Analisis :

Gan' 「ガンッ」 dalam WGGHJ (*Japan Foundation*, 1984: 138-139), memiliki makna :

- a. Tampanan
- b. Terpengaruh
- c. Pow (Suara pukulan keras)

Ketika bola terbentur ke tepian ring, di saat itulah gan' 「ガンッ」 ditunjukkan. Akimoto (2002:139) mengklasifikasikan gan' 「ガンッ」 ke dalam makna onomatope *mono ga dasu oto* (suara yang berasal dari benda), karena bola adalah benda mati. Yasushi memberikan penjelasan bahwa tiruan bunyi dari benda mati masuk adalah bentuk dari onomatope *giongo*.

B. Onomatope Giseigo

1. Wa' 「ワッ」

Konteks :

Pertandingan masih berlangsung, dimana Sakuragi berlari untuk mencoba memulai permainan lagi setelah sempat mendapat serangan fisik. Dia berlari dengan Rukawa yang berada di belakangnya. Sakuragi sedang berbicara dengan Rukawa dalam keadaan berlari yang membuat Sakuragi kepayahan berbicara sehingga dia menghentikan bicarannya.

Analisis :

Wa' 「ワッ」 dalam WGGHJ (*Japan Foundation*, 1984:649), memiliki makna :

- a. Tangisan pecah
- b. Meraung
- c. Diucapkan ketika seseorang berhenti melakukan sesuatu

Latar cerita terjadi ketika Sakuragi sedang berbicara dalam keadaan berlari, wa' 「ワッ」 dimunculkan ketika Sakuragi berhenti berbicara. Makna yang ditunjukkan adalah suara tertahan Sakuragi yang berhenti berbicara. Akimoto (2002:139) menyebut makna tersebut masuk dalam *hito no koe/oto* (suara manusia), wa' 「ワッ」 merupakan tiruan bunyi makhluk hidup, sesuai dengan teori dari Hamzon Situmorang, wa' 「ワッ」 adalah bentuk onomatope *giseigo* (2010:105).

2. Uo 「うお」



(Slam Dunk. 30: 11)

Konteks :

Penonton yang melihat bahwa Sakuragi dan Rukawa mulai bergabung kembali dalam pertarungan menjadi semangat untuk memberikan dukungan. Mereka berteriak kencang dengan sorakan yang diberikan sebagai penyemangat bagi Sakuragi dan Rukawa.

Analisis :

Uo 「うお」 dalam WGGHJ (*Japan Foundation*, 1984: 541), memiliki makna :

- a. Suara sapi jantan
- b. Teriakan

Teriakan kencang yang digambarkan dari arah penonton digunakan dengan uo 「うお」 yang akan menjelaskan bahwa makna uo 「うお」 disini adalah suara teriakan penuh dukungan. Penonton adalah makhluk hidup maka dengan demikian Akimoto (2002: 138-39), menjelaskan uo 「うお」 termasuk dalam *hito no koe/oto* (suara manusia) dan masuk dalam bentuk onomatope *giseigo*.

3. Oo' 「オオッ」



(*Slam Dunk*. 30: 12)

Konteks :

Rukawa yang berhasil merebut bola di tangannya merasakan semangat membara untuk bisa menembus tembok lawan. Penonton yang melihat kedua tim melakukan penyerangan antara dua tim dengan penuh perlawanan menjadi berteriak karena merasa pertandingan semakin seru.

Analisis :

Oo' 「オオッ」 dalam WGGHJ (*Japan Foundation*, 1984: 384-385), memiliki makna :

- a. Memuncak
- b. Menyuling

Oo' 「オオッ」 digambarkan ketika penonton melihat kedua tim melakukan perlawanan yang sengit, sesuai dengan maknanya yang memuncak dan menyuling

adalah bentuk dari suara, maka makna yang bisa dipahami dari latar cerita ini adalah oo' 「オオッ」 digunakan untuk menjelaskan makna suara penonton yang sampai pada puncak keseruan permainan. Menurut Akimoto (2002:139) makna onomatope dari oo' 「オオッ」 adalah *hito no koe/oto* (suara manusia) dan Yasushi (7-8), menjelaskan bahwa oo' 「オオッ」 adalah bentuk dari onomatope *giseigo* karena oo' 「オオッ」 tiruan dari suara makhluk hidup.

4. A! 「あ！」



(*Slam Dunk*. 30: 14)

Konteks :

Pertandingan semakin panas karena kedua tim melakukan perlawanan. Saat itu tim Kainan Daifuzoku memegang kendali bola, Sawakita adalah anggota yang memegang bola, dia diminta untuk mengoper bola tersebut. Teriakan yang di dengar Sawakita dari kejauhan itu secara refleks membuat Sawakita memekik sebagai tanda dia mengerti.

Analisis :

A! 「あ！」 dalam WGGHJ (*Japan Foundation*, 1984: 1), memiliki makna :

- a. Terbuka lebar
- b. “Ah, uh, oh” (teriakan yang riuh)
- c. Mulut terbuka lebar

A! 「あ！」 memiliki banyak makna, namun dituangkan dalam latar cerita yang menggambarkan respon Sawakita ketika diminta untuk mengoper bola. Sawakita membuka mulut dan dengan refleks mengatakan a! 「あ！」 yang disini menjelaskan makna bahwa a! 「あ！」 digambarkan sebagai bunyi memekik yang menandakan seseorang kaget. Akimoto (2002:139) dalam makna onomatope, memiliki pendapat bahwa a! 「あ！」 adalah bagian dari *hito no koe/oto* (suara manusia) dan pada buku yang sama Akimoto

(2002:138) menjelaskan a! 「あ！」 adalah bentuk dari onomatope *giseigo*.

C. Onomatope Gitaigo

1. Kiraan 「キラーン」



(Slam Dunk. 30: 32)

Konteks :

Tim Shokoku baru saja berhasil menambah satu skor lagi, mereka berbincang sedikit mengenai penjagaan dengan formasi 1031. Sakuragi yang mendengar percakapan itu berkedip tanpa bisa memberikan komentar apapun, karena dia merasa bahwa apa yang timnya rencanakan adalah hal jenius.

Analisis :

Kiraan 「キラーン」 dalam WGGHJ (*Japan Foundation*, 1984:283), memiliki makna :

- Mata berkelip-kelip
- Sekelebat

Sakuragi yang terpesona dengan ide timnya hanya bisa berkedip dengan mata berbinar, dalam kejadian itu Kiraan 「キラーン」 digambarkan. Maka maknanya adalah kedipan mata yang berkelip, gerakan ini dalam makna onomatope masuk dalam *hito no dousa* (aktivitas manusia) dan tergolong dalam bentuk onomatope *gitaigo* (Akimoto, 2002: 138-139).

2. Don 「ドン」



(Slam Dunk. 30: 53)

Konteks :

Rukawa berhasil membawa timnya maju dengan selisih 8 angka dari tim lawan yang unggul di atasnya. Sorakan penonton

membuat Rukawa semakin percaya diri. Dengan keberhasilan itu Rukawa menjadi semakin kuat, dia berada dalam keadaan semangat yang penuh.

Analisis :

Don 「ドン」 dalam WGGHJ (*Japan Foundation*, 1984:97), memiliki makna:

- Menghentakkan
- Dengan mantap
- Menabrak

Don 「ドン」 pada cerita ini digambarkan ketika Rukawa mendapat sorakan dukungan dari penonton. Makna yang ditunjukkan disini adalah semangat yang Rukawa bawa di balik wajahnya yang mantap, dia memiliki keyakinan penuh. Don 「ドン」 masuk dalam *hito no yousu/ shinjou* (perasaan atau keadaan manusia) (Akimoto, 2002:138) dan menurut pendapat Hibiya, don 「ドン」 masuk dalam bentuk onomatope *gitaigo*.

3. Suta-suta 「スタスタ」



(Slam Dunk. 30: 115)

Konteks :

Sakuragi dan tim mendapatkan posisi sebagai pengendali permainan. Secara otomatis itu adalah sebuah ultimatum untuk anggota tim basket Shohoku untuk mengambil posisi di lapangan, bersiap dengan permainan yang akan dilakukan.

Analisis :

Suta-suta 「スタスタ」 dalam WGGHJ (*Japan Foundation*, 1984:67), memiliki makna :

- Berjalan cepat
- Langkah cepat
- Dengan buru-buru

Suta-suta 「スタスタ」 dalam konteks tersebut digambarkan ketika beberapa tim Shokoku mengambil posisi main. Suta-suta 「スタスタ」 dalam cerita ini tentu bukan

bermakna berjalan saja melainkan makna jalan yang dilakukan dengan cepat. Dalam pembagian makna onomatope berdasarkan teori Akimoto (2002:139), suta-suta 「スタスタ」 tergolong *hito no dousa* (aktivitas manusia) dan oleh karena itu suta-suta 「スタスタ」 termasuk dalam bentuk onomatope *gitaigo* (Yoshio, 1989:302).

4. Fugi' 「ふぎっー」



(Slam Dunk. 31: 78)

Konteks :

Akagi mencoba menggagalkan aksi tim lawan yang akan melakukan penembakan, dia berhasil menghempaskan bola dari tangan Kawata. Sakuragi yang tidak jauh dari arah bola yang saat itu dalam posisi kosong kendali, kemudian melompat dan menangkap bola. Dengan melihat ke arah Kawata, Sakuragi menunjukkan wajah mengejeknya.

Analisis :

Fugi' 「ふぎっー」 dalam Nihongo Resources, memiliki makna :

- a. Mengejek ketika melakukan perlawanan
- b. Melibatkan diri

Konteks dari cerita ini, fugi' 「ふぎっー」 digambarkan saat Sakuragi sedang di atas, melompat meraih bola dan menatap ke bawah, ke arah Kawata dan digambarkan mengejek Kawata. Fugi' 「ふぎっー」 ditekankan pada makna gerakan perlawanan yang dilakukan dengan mengejek. Gerakan perlawanan secara makna onomatope, masuk dalam *hito no dousa* (aktivitas manusia) dan secara bentuk onomatope masuk dalam *gitaigo* (Kindaichi, 1989: 8).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan hasil penelitian dari data-data yang telah peneliti deskripsikan di bab IV, maka kesimpulan yang didapat sebagai berikut :

1. Jenis onomatope yang ditemukan ada 3 yaitu, *giongo*, *giseigo* dan *gitaigo*. Dengan masing-masing data yang ditemukan sebagai berikut :
 - a. Data onomatope *giongo* : ドカッ, ピー, ばちん, ガンッ, どどど, ブン, くあ
 - b. Data onomatope *giseigo*: はあはあ, おっつ, はっはっ, ほっ, フン, ワッ, うお, オオッ, あ! , ワー, ガラ, ふっ.
 - c. Data onomatope *gitaigo* : むっ, びっ, ピク, きらーん, どん, スタスタ, ぶら, わら, ぜっぜい, ずっ, ふぎっー
2. Makna onomatope. Dari sepuluh jenis makna onomatope, terdapat 6 jenis yang ditemukan, antara lain : *mono ga dasu oto*, *hito no koe/oto*, *hito no dousa*, *hito no yousu/shinjou*, *mono no youtai/seishitsu*.
 - a. *Mono no ga dasu oto* (makna yang menunjukkan fenomena alam), terdapat 7 data yang ditemukan dalam frase dan kata sebagai berikut :
 - 1) ドカッ bermakna suara bola Ditembakkan
 - 2) ピー bermakna suara peluit
 - 3) ばちん bermakna suara dari pukulan
 - 4) ガンッ bermakna suara bola terbentur tepian ring
 - 5) どどど bermakna suara pantulan bola di lantai
 - 6) ブン suara papan tulis yang dilempari benda berat
 - 7) くあ bermakna teriakan
 - b. *Hito no koe/oto* (makna yang menunjukkan suara manusia) terdapat 12 data yang ditemukan dalam frase dan kata sebagai berikut :
 - 1) はあはあ bermakna suara hembusan nafas karena terengah
 - 2) おっつ bermakna suara bergumam
 - 3) はっはっ bermakna suara tawa meremehkan

- 4) ほっ bermakna nafas kelegaan
 - 5) フン bermakna suara hembusan nafas karena mendengus
 - 6) ワッ bermakna suara bicara yang tertahan
 - 7) うお bermakna suara teriakan penuh dukungan
 - 8) オオッ bermakna suara teriakan karena keseruan permainan
 - 9) あ! bermakna suara pekikan
 - 10)ワー bermakna suara teriakan karena senang dan frustrasi
 - 11)ガラ bermakna suara orang berkumu
 - 12)ふっ bermakna suara nafas yang dikeluarkan
- c. Hito no dousa (makna yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan manusia) terdapat 6 data yang ditemukan dalam frase dan kata sebagai berikut:
- 1) むっ bermakna gerakan perlawanan
 - 2) ぐっ bermakna gerakan menarik kepala
 - 3) きらーん bermakna gerakan mata berkedip dengan binary
 - 4) ぶら bermakna gerakan berjalan santai
 - 5) ふぎっー bermakna gerakan perlawanan dilakukan dengan ejekan
 - 6) スタスタ bermakna berjalan dengan cepat
- d. Hito no yousu/ shinjou (makna yang perasaan atau keadaan manusia) terdapat 5 data yang ditemukan dalam frase dan kata sebagai berikut:
- 1) びっ bermakna keterkejutan
 - 2) ピク bermakna keadaan memperhatikan sesuatu dengan kedipan mata
 - 3) どん bermakna semangat dengan keyakinan penuh
 - 4) ぜっぜい bermakna rasa semangat
 - 5) ずっ bermakna keadaan basah kuyup

Implikasi

Setelah melakukan penelitian ini, ada beberapa hal yang harus diperhatikan mengenai implikasi. Penelitian yang telah dilakukan ini, implikasi tersebut sebagai berikut :

1. Peneliti mengamati bahwa selama ini penelitian onomatope hanya sebatas meneliti makna semantik, penggunaan, struktur pembentukan,

jenis dan fungsi saja. Belum pernah ada penelitian onomatope yang berhubungan dengan kebudayaan masyarakat Jepang dalam menggunakan onomatope sehari-hari. Diharapkan akan ada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan masyarakat pengguna bahasa onomatope.

2. Beberapa teori yang peneliti gunakan dalam kajian pustaka adalah teori terhitung lama. Diharapkan penelitian selanjutnya akan menggunakan teori lebih banyak dan terbaru. Sehingga penelitian lebih berkembang sesuai perkembangan ilmu pengetahuan.
3. Peneliti mengamati selama ini belum ada pembelajaran yang mengajarkan mengenai onomatope, padahal dari sisi masyarakat Bahasa Jepang, onomatope termasuk sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari dalam keadaan tertentu. Maka diharapkan ke depan, refleksi dari penelitian onomatope mampu menjadikan pembelajar Bahasa Jepang lebih luas dalam memahami penggunaan Bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Akimoto, Miharuru. 2002. *Yoku Wakaru Goi*. Tokyo : ALC
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2006. *Metodologi Penelitian: Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Brown, H Douglas. 2007. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Pearson Education, Inc
- Burgin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Chaer, Abdul 2006. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: RinekaCipta
- Foundation, Japan. 1984. *Waei Giongo Gitaigo Honyaku Jiten*. 1984. Japan Foundation
- Hinata, Shigeo. 1991. *Giongo-Gitaigo No Tokuhon*. Tokyo: Shougakukan
- Kaelan. 2002. *Filsafat Bahasa (Masalah dan Perkembangannya)*. Jogjakarta: Paradigma
- Kridalaksana. 1984. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia

- Mar'at, Samsunuwiyati. 2005. *Psikolinguistik Suatu Pengantar*. Bandung: Refika
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda
- Moleong, Lexy J. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosda
- Poerwandari, E.K. 2007. *Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia*. Jakarta: LPSP3 Fakultas Psikologi Universitas Indonesia
- Sukmidinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosdakarya
- Sutopo, H.B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Syamsuddin, A.R. 1986. *Sanggar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka Jakarta
- Tanaka.Toshiko. 1990. *Nihongo no Bunpou*. Tokyo: Kindaibungeisha

