PENGGUNAAN ONOMATOPE JENIS *GIONGO* PADA KOMIK *DORAEMON* VOLUME 3 DAN 4 KARYA FUJIKO F. FUJIO

PENGGUNAAN ONOMATOPE JENIS *GIONGO* PADA KOMIK *DORAEMON* VOLUME 3 DAN 4 KARYA FUJIKO F. FUJIO

Rizqyta Ramadhani
S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
rizqytarmdhn@mhs.unesa.ac.id

Dr. Ina Ika Pratita, M.Hum.
Dosen S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
inapratita@unesa.ac.id

Abstrak

Kehidupan bermasyarakat pasti tidak lepas dari adanya komunikasi. Untuk melancarkan suatu komunikasi tentu dibutuhkan sebuah alat agar lebih mudah menyampaikan dan memahami makna dari apa yang disampaikan atau diterima. Alat tersebut berupa bahasa. Bahasa itu berwujud lambang dan berupa bunyi. Berhubungan dengan kedua poin itu, ada sejumlah kata yang lambangnya berasal dari bunyi benda yang diwakilkannya. Misalnya dalam bahasa Indonesia, kita menggunakan lambang "meong" untuk melambangkan konsep hewan berkaki empat yang bernama kucing. Selain itu juga terdapat "guk guk" untuk melambangkan konsep hewan berkaki empat yang bernama anjing. Tiruan bunyi itulah yang disebut dengan onomatope, yaitu kata yang berasal dari tiruan bunyi.

Penelitian ini terdapat tiga rumusan masalah yaitu klasifikasi onomatope jenis *giongo*, penggunaan onomatope jenis *giongo* berdasarkan makna kontekstual, dan penggunaan onomatope jenis *giongo* berdasarkan fungsinya. Sumber data yang diambil berasal dari komik Doraemon volume 3 dan 4 karya Fujiko F. Fujio. Dari penelitian ini, diperoleh (1) klasifikasi dari onomatope *giongo* terbagi menjadi *giongo* yang terdiri atas onomatope yang menirukan suara dari benda mati yaitu alam dan benda yang diberi perlakuan. Lalu, *giseigo* yang terdiri atas onomatope yang menirukan suara dari makhluk hidup yaitu hewan dan manusia; (2) penggunaan makna onomatope sesuai dengan konteksnya (3) fungsi dari onomatope *giongo* terdapat enam fungsi yaitu *warau*, *neru,naku*, *iro-irona oto ya yousu*, *doubutsu ga naku*, dan *mono ga naru*.

Kata Kunci : Onomatope, *Giongo*, *Giseigo*, Fujiko, Doraemon

Abstract

Life must not be separated from communication. To communicate, a tool is needed to make it easier to convey and understand. The tool is language. The language is in the form of symbols and sounds. There are a number of words that symbol comes from the sound of objects. For example, in Indonesian the "meong" symbol is used to symbolize the concept of a four legged animal named cat. The "guk" symbol is used to symbolize the concept of a four legged animal named dog. That sound replication is onomatopoeia.

In this research, there are three things that will be studied, they are *giongo* onomatopoeia's classification, the used of *giongo* onomatopoeia based on the contextual meanings, and the used of *giongo* onomatopoeia based on the function. The data is from Doraemon comic, volume 3 and 4 that written by Fujiko F. Fujio. From this research, we got (1) *Giongo* onomatopoeia's classification is divided by sound replication from inanimate objects which is nature and treated objects. *Giseigo* is divided by onomatopoeia that replicate animal's sound and human's voice; (2) The used of onomatopoeia meanings based on the context (3) The function of *giongo* onomatopoeia, there are laugh, sleep, cry, sound that replicate something, animal sounds, and object sounds.

Keywords : Onomatopoeia, *Giongo*, *Giseigo*, Fujiko, Doraemon

PENGGUNAAN ONOMATOPE JENIS *GIONGO* PADA KOMIK *DORAEMON* VOLUME 3 DAN 4 KARYA FUJIKO F. FUJIO

PENDAHULUAN

Kehidupan bermasyarakat pasti tidak lepas dari adanya komunikasi. Untuk melancarkan suatu komunikasi tentu dibutuhkan sebuah alat agar lebih mudah menyampaikan dan memahami makna dari apa yang disampaikan atau diterima. Alat tersebut berupa bahasa..

Bahasa itu berwujud lambang dan berupa bunyi. Berhubungan dengan kedua poin itu, ada sejumlah kata yang lambangnya berasal dari bunyi benda yang diwakilkannya. Misalnya dalam bahasa Indonesia, digunakan lambang "meong" untuk melambangkan konsep hewan berkaki empat yang bernama kucing. Selain itu juga terdapat "guk guk" untuk melambangkan konsep hewan berkaki empat yang bernama anjing. Tiruan bunyi itulah yang disebut dengan onomatope, yaitu kata yang berasal dari tiruan bunyi. Namun apakah onomatope yang digunakan untuk melambangkan makhluk hidup atau suatu benda sama meskipun berbeda bahasa? Berkaitan pada poin empat yaitu bahasa itu bersifat abitrer, arti dari abitrer sendiri dapat diartikan sebagai sewenang-wenang, berubah-ubah, ataupun tidak tetap. Dari beberapa arti yang telah dipaparkan, bisa dikatakan bahwa dengan adanya sifat abitrer tersebut, mengakibatkan bedanya bahasa satu dengan bahasa lainnya. Menurut Pratita (2017), dengan pendekatan gaya budaya, makna dapat digali sepenuhnya sesuai dengan makna filosofis budaya masyarakat Jepang. Jadi dapat dikatakan, dengan adanya perbedaan budaya juga mengakibatkan perbedaan bahasa masyarakat tersebut.

Dalam bahasa Jepang, onomatope dikenal dengan *giongo* dan *gitaigo*. Berikut pengertian *giongo* oleh Ono (1984:v).

擬音語は、人間の笑い音、動物の叫び声、物の壊れたり、打ち当たったりした時などに出る音など生物や無生物などの音響を与した言葉である。

"*Giongo* adalah kata-kata yang menirukan bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh benda hidup maupun benda mati, misal suara orang tertawa, suara hewan, suara benda pecah, dan lain-lain".

Salah satu media yang menggunakan onomatope adalah komik. Di dalam komik Jepang terdapat banyak onomatope yang biasanya berfungsi untuk menghidupkan suasana dan membuat suatu cerita menjadi lebih menarik dalam komik. Dengan adanya onomatope juga memperdalam suasana cerita yang disampaikan oleh pengarang, sehingga penggemar komik dapat lebih membayangkan bagaimana situasi dan kondisi yang sedang terjadi. Karena banyaknya ragam onomatope dalam bahasa Jepang, maka hal ini menjadi suatu kesulitan tersendiri bagi pembelajar bahasa Jepang dalam mengetahui makna dari onomatope tersebut. Apalagi onomatope *giongo* selain digunakan dalam komik Jepang, digunakan pula dalam percakapan sehari-hari. Kemudian, mengingat adanya klasifikasi jenis yang terdapat dalam onomatope *giongo* yaitu *giongo* dan *giseigo*, setelah itu ada pembagian lagi yakni *giseigo* tiruan manusia dan *giseigo* tiruan hewan, juga berpotensi mempersulit pembelajar bahasa Jepang dalam memahami penggunaan di suatu situasi, fungsinya maupun jenisnya. Maka dari itu, onomatope khusus *giongo* (擬音語) yang ada dalam komik Doraemon volume 3 dan 4 karya Fujiko F.Fujio diteliti oleh peneliti.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana klasifikasi onomatope jenis *giongo* pada komik Doraemon volume 3 dan 4 karya Fujiko F. Fujio?
2. Bagaimana penggunaan onomatope jenis *giongo* berdasarkan makna kontekstual pada komik Doraemon volume 3 dan 4 karya Fujiko F. Fujio?
3. Bagaimana penggunaan onomatope jenis *giongo* berdasarkan fungsinya pada komik Doraemon volume 3 dan 4 karya Fujiko F. Fujio?

Sedangkan tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan klasifikasi onomatope jenis *giongo* pada komik Doraemon volume 3 dan 4 karya Fujiko F. Fujio.
2. Untuk mendeskripsikan penggunaan onomatope jenis *giongo* berdasarkan makna kontekstual pada komik Doraemon volume 3 dan 4 karya Fujiko F. Fujio.
3. Untuk mendeskripsikan penggunaan onomatope jenis *giongo* berdasarkan fungsinya pada komik Doraemon volume 3 dan 4 karya Fujiko F. Fujio.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah adalah :

1. Onomatope

Kindaichi (dalam Hinata dan Hibiya, 1989:1), membagi onomatope menjadi dua jenis yaitu *giongo* dan *gitaigo*. Berikut pembagian jenis onomatopenya:

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Giongo (擬音語)、 外界の音を写した言葉。

Giongo merupakan perwujudan dari suara yang menirukan suatu bunyi-bunyian yang berasal dari luar. Onomatope ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

a. *Giongo* (擬音語) 、無生物の音を表すもの。

Menirukan atau menggambarkan bunyi-bunyian yang berasal dari benda mati.

Contoh: ぽつぽつ yang memiliki arti bahwa hujan yang turun rintik-rintik.

Berikut merupakan contoh kalimatnya:

雨がぽつぽつ降ってきた。

Artinya: Hujan turun rintik-rintik. (Hibiya, 1989:15)

b. *Giseigo* (擬声語) 、生物の音を表すもの。

Menirukan atau menggambarkan bunyi-bunyian yang berasal dari benda hidup atau bisa disebut makhluk hidup, yaitu seperti hewan maupun manusia.

Contoh: ワンワン merupakan tiruan suara anjing.

Berikut merupakan contoh kalimatnya:

玄関に人が来たのか、犬がわんわんほえている。

Artinya: Terdengar suara anjing, apakah ada orang di pintu masuk. (Hibiya, 1989:10).

Pada teori Ono, onomatope jenis *giongo*,, dibagi menjadi dua yaitu *sound onomatopoeia* dan *voice onomatopoeia*. Berikut pembagiannya serta contoh dari *sound onomatopoeia* dilanjut dengan contoh dari *voice onomatopoeia* :

a) からんからん: “Sound onomatopoeia. The sound of metal or very hard , dry wood striking another hard object continuosly. It is often used to describe hollow or cylindrical objects. (Ono, 1984:vi)”

Artinya, からんからん merupakan *giongo*. Suara benda logam atau keras, suara kayu yang mengenai objek keras lainnya secara terus-menerus. Biasanya digunakan untuk menggambarkan benda berlubang atau slinder.

b) きゃっきゃっ: “Voice onomatopoeia. The crying animals or people. In the case of a human voice, it often indicates joyful merriment or frolicking. (Ono, 1984:vi)”

Artinya, きゃっきゃっ merupakan *giseigo*. Suara teriakan hewan atau manusia. Dalam hal suara manusia, seringnya untuk menunjukkan suara riang gembira atau semacamnya.

2. Makna Kontekstual

Menurut Chaer (2012:290), makna kontesktual adalah makna sebuah leksem atau kata yang berada di dalam satu konteks. Makna konteks dapat juga berkenaan dengan situasinya, yakni tempat, waktu, dan lingkungan penggunaan bahasa.

Berkaitan dengan makna, menurut Nurhadi (2016:76), gabungan beberapa kalimat yang berkait satu dengan lainnya membentuk kesatuan makna yang menjadi permasalah dalam bidang teks membentuk satu kesatuan makna, merupakan inti pokok permasalahan dalam bidang teks.

3. Fungsi Onomatope

Onomatope dalam bahasa Jepang, selain terdapat beberapa klasifikasi, juga terdapat beberapa fungsi. Terdapat enam fungsi onomatope menurut Satoru (1994:70-114), yaitu:

1) Tertawa (笑う)

Onomatope yang mengungkapkan ekspresi seseorang sedang tertawa.

a. くすくす memiliki arti tertawa dengan suara yang kecil.

b. げらげら memiliki arti tertawa dengan keras.

2) Tidur (眠る)

Onomatope yang mengungkapkan ekspresi seseorang sedang tidur.

a. うとうと memiliki arti tidur sebentar di sela waktu karena tidak mempunyai waktu untuk tidur.

b. ぐうぐう memiliki arti tidur nyenyak dan mendengkur.

3) Menangis (泣く)

Onomatope yang mengungkapkan ekspresi seseorang sedang menangis.

a. えーんえーん memiliki arti tangisan keras dari anak kecil.

b. おいおい memiliki arti tangisan keras dari orang dewasa.

4) Macam-macam suara dan rupa(いろいろな音やようす)

a. ざあざあ memiliki arti suara dari hujan yang turun dengan derasnya.

b.ごろごろ memiliki arti suara dari benda berat yang berguling. Selain itu juga memiliki arti suara petir.

5) Suara hewan (動物が鳴く)

Onomatope yang menggambarkan tiruan suara hewan.

a. カーカー memiliki arti suara burung gagak.

b. ニャーニャー memiliki arti suara kucing.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

6) Suara Benda (ものが鳴る)

Onomatope yang menggambarkan tiruan bunyi benda.

a. リーン memiliki arti bunyi telepon atau alarm.

b. ブー memiliki arti bunyi alarm.

METODE

3.1 Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif karena penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi, atau hal-hal lain yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian dan bukan dalam bentuk perhitungan. Dapat dikatakan bahwa metode deskriptif menggambarkan objek secara *real* dengan menggunakan kata-kata penelitian yang dimaksudkan.

Menurut Sudaryanto (2015:203), metode simak atau penyimakan yaitu metode yang memang berupa penyimakan: dilakukan dengan menyimak, yaitu menyimak penggunaan bahasa. teks tertulis bisa dianggap sebagai bentuk bicara yang terlihat dan kegiatan membaca dengan pemahaman dapat dikatakan dengan "simak".

3.2 Sumber Data dan Data Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan sumber data yaitu komik Doraemon volume 3 dan 4 karya Fujiko F. Fujio versi bahasa Jepang untuk meneliti onomatope *giongo* dan versi bahasa Indonesia untuk membantu peneliti dalam hal menerjemahkan dialog-dialog yang terdapat pada komik.

Data awal yaitu berupa seluruh onomatope yang ada pada komik Doraemon volume 3 dan 4 yaitu 179 data. Data lanjutnya yaitu berupa 114 data onomatope yang hanya *giongo* dan *giseigo* saja. Kemudian pada data-data tersebut, terdapat beberapa kesamaan onomatope yang digunakan, dengan kata lain onomatope dengan bentuk yang sama tersebut tidak hanya muncul sekali pada komik.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, digunakan teknik pengumpulan data dengan metode simak. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa metode simak yaitu metode berupa penyimakan penggunaan bahasa. Di dalam metode simak terdapat beberapa teknik, antara lain adalah teknik sadap, teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat. Berikut merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam mengumpulkan data:

1. Membaca data yang diteliti

Arti menyadap di sini yaitu menyadap penggunaan bahasa dengan cara membaca teks tertulis. Peneliti membaca data yang ada dalam komik Doraemon volume 3 dan 4 karya Fujiko F. Fujio dan mencari yang kata yang berupa onomatope *giongo* yang sesuai dengan teori klasifikasi Atoda. Selain melakukan hal tersebut, juga menambah referensi dengan teori Hibiya. Selain teknik sadap, peneliti menggunakan teknik selanjutnya, yaitu teknik simak bebas libat cakap.

2. Mencatat, mengelompokkan, serta mengkode data

Peneliti menggunakan teknik catat yaitu mencatat data yang telah diperoleh dan dilanjutkan dengan klasifikasi serta pengkodean data. Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah kartu data.

3. Mencari terjemahan dalam kamus

Setelah mengelompokkan, selanjutnya yaitu akan meganalisis makna leksikal yang akan dimasukkan ke dalam konteks dan menjadi makna kontekstual. Selain mencari makna pada kamus 正しい意味と用法がすぐわかる擬音語擬態語使い方辞典 karya Toshiko Atoda, peneliti juga mencari terjemahan dalam kamus 日英擬音擬態語活動辞典 karya Hidechi Ono. Langkah ini dilakukan oleh peneliti karena di dalam kamus terdapat banyak makna pada satu onomatope.

4. Menyesuaikan makna dengan konteks

Setelah menemukan makna leksikal yang ada pada kamus, peneliti membaca cerita yang ada pada komik dan menyesuaikan onomatope dengan konteks cerita untuk menemukan makna kontesktual yang sesuai. Kemudian peneliti mendiskusikan kepada native speaker yakni penutur asli bahasa Jepang. Langkah tersebut peneliti lakukan untuk mengatahui penggunaan onomatope yang dianalisis dengan kehidupa sehari-hari di Jepang.

5. Memverifikasi data

Agar mengetahui hasil yang diperoleh telah benar dan valid, maka data tersebut diverifikasi data tersebut pada orang Jepang selaku penutur asli bahasa Jepang dan dosen bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya yang memiliki kemampuan linguistik bahasa Jepang dengan baik.

3.4 Tahap Analisis Data

Untuk upaya menganalisis makna onomatope *giongo* dan giseigo pada komik, peneliti menggunakan teknik ubah wujud non-parafrasal. Teknik ini memiliki kegunaan untuk mengesahkan dugaan akan identitas makna dan maksud tertentu dari yang dianalisis. Hal tersebut guna menganalisis klasifikasi serta fungsi.

Di samping itu, untuk menganalisis makna kontesktual, bagaimana konteks situasi dan kondisi yang tepat saat digunakannnya onomatope dalam percakapan atau dialog, peneliti mengacu pada makna leksikal yang telah diperoleh dan dicatat dalam tabel. Setelah itu, menganalisis bagaimana konteks yang tepat digunakannya onomatope dengan menghubungkan percakapan dan cerita yang ada di dalam komik tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang didapat oleh peneliti berasal dari komik Doraemon volume 3 dan 4 karya Fujiko F. Fujio, yaitu berupa onomatope jenis *giongo*. Onomatope tersebut dianalisis berdasarkan klasifikasi, makna kontekstual, dan fungsinya. Pada saat meneliti, peneliti mendapatkan 114 onomatope jenis *giongo* yang tediri atas 31 onomatope *giseigo* dan 81 onomatope *giongo*. Namun, hanya beberapa data saja yang peneliti analisis yang dapat mewakilkan klasifikasi yang ada.

Bagian analisis, peneliti menjawab ketiga rumusan masalah di dalam satu data. Hal tersebut dikarenakan satu data dapat mencakup ketiga rumusan masalah yang ada. Peneliti memaparkan secara berurutan sesuai rumusan masalah. Diawali dengan menunjukkan gambar yang mengandung data yang dibahas, setelah itu barulah analisis dengan urutan analisis rumusan masalah pertama (RM 1), lalu rumusan masalah kedua (RM 2), dan kemudian rumusan masalah ketiga (RM 3). Mekanisme tersebut digunakan oleh peneliti agar pembaca lebih mudah memahami hasil penelitian. Berikut ini merupakan hasil penelitian pada komik Doraemon volume 3 dan 4 karya Fujiko F.Fujio. Hasil yang akan dipaparkan berupa klasifikasi dan sub klasifikasi onomatope jenis *giongo*, pembentukan makna kontekstual yang berasal dari makna dalam kamus lalu disesuaikan dengan konteks cerita yang ada, serta klasifikasi fungsinya.

Analisis:
Data 1a:
ポツポツ: Tetesan air terus turun rintik-rintik dan mengenai benda. Hujan rintik-rintik.

Gambar 1a. V4-106.

Konteks: Situasi yang terjadi pada cuplikan komik Doraemon volume 4 ini yakni Nobita dan Doraemon sedang berjga-jaga bila hujan akan turun, seperti yang Nobita lihat di mimpinya. Lalu, mereka berdua memutuskan untuk istirahat terlebih dahulu. Saat keduanya tertidur lelap, rintik hujan mulai turun.

どらえもん　:ふりだしたらいそがしくなるんだ。その時まで,おちついてやすもう。

Kalau hujan turun kita akan sibuk. Jadi sebaiknya kita istirahat dulu sampai saat itu tiba.

のびた　:こんな時にねむれるわげないや！

Di saat seperti ini mana mungkin bisa tidur!

どらえもん　:ゴウ

Gou..

のびた　:グウ

Guu..

(ポツポツポツ)

(V4.106)

PENGGUNAAN ONOMATOPE JENIS *GIONGO* PADA KOMIK *DORAEMON* VOLUME 3 DAN 4 KARYA FUJIKO F. FUJIO

RM 1:

Kata ポツポツ pada kamus Atoda dan kamus Ono memiliki beberapa arti. Arti pertama yaitu penggambaran lubang-lubang kecil atau bintik-bintik. Kemudian arti kedua yaitu penggambaran atau tiruan bunyi rintik-rintik hujan.

Kata ポツポツ pada dialog di atas menggambarkan saat hujan baru saja turun, lebih tepatnya bunyi rintik-rintik hujan. Bunyi dapat digambarkan seperti 'tik-tik' atau 'tes-tes'. Hal tersebut juga sesuai dengan dialog yang terjadi antara Doraemon dan Nobita bahwa mereka berdua sedang berjaga-jaga jika malam itu hujan akan turun.

Dengan adanya onomatope tersebut, dapat diketahui bahwa situasi yang terjadi yakni baru saja sedang terjadi hujan dan ada rintik-rintik hujan. Onomatope tersebut digolongkan menjadi onomatope *giongo*. Hal tersebut dikarenakan ポツポツ merupakan onomatope yang menggambarkan hujan turun.

RM 2:

Kata ポツポツ (potsupotsu) bermakna 雨が降り始めるようす yaitu hujan yang baru saja turun. Selain makna tersebut, ポツポツ juga memiliki makna 小さい水滴がひと粒ずつ続けて落ちて物に打ち当たる音 yaitu suara butir atau tetesan air jatuh secara terus menerus dan mengenai benda. Kedua makna tersebut sebenarnya sama, namun makna yang kedua tidak hanya khusus merujuk pada hujan, melainkan air jatuh.

Pada gambar di atas, kata ポツポツ(yang dilingkari) merupakan onomatope *giongo* dari tiruan bunyi hujan yang turun, sesuai dengan adanya gambar rintik-rintik hujan. Kata ポツポツ di dalam konteks ini menggunakan makna yaitu hujan yang baru saja turun. Hal tersebut juga didukung oleh teori Atoda (1998:511) bahwa ポツポツ merupakan suara tetesan butiran air yang jatuh mengenai benda.

Onomatope tersebut terdapat pada dua panel dengan bentuk yang berbeda yaitu ポツ dan ポツポツ. Keduanya memiliki makna yang sama, hanya saja ポツ merupakan suara tunggal seperti 'tes' atau 'tik' saat hujan baru saja tiba. Sedangkan untuk ポツポツ menggambarkan banyaknya rintik hujan yang mulai turun.

RM 3:

Onomatope ポツポツ termasuk ke dalam fungsi onomatope 色々な音やようす(macam-macam suara dan rupa). Onomatope tersebut berfungsi sebagai suara yang menggambarkan keaddan atau kondisi bahwa hujan sedang turun. Di samping ポツポツ, juga terdapat onomatope lain yang memiliki fungsi yang sama.

Berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti, beberapa onomatope yang juga termasuk ke dalam fungsi onomatope 色々な音やようす yaitu ドザア, dan ザア. Kedua bentuk onomatope tersebut secara garis besar memiliki fungsi sama yaitu suara yang menirukan suatu kondisi yang sedang terjadi yaitu hujan. Namun, apabila diteliti lebih dalam lagi, terdapat perbedaan pada ketiga onomatope yang telah peneliti sebutkan di atas.

PENUTUP

Simpulan

1. Penggunaan onomatope jenis *giongo* pada komik Doraemon volume 3 an 4 berdasarkan klasifikasinya.

Peneliti menemukan 114 data yang merupakan onomatope jenis *giongo*. Ditemukan dua klasifikasi sumber bunyi pada onomatope *giongo* yakni:

a. Onomatope *giongo* yang berasal dari benda mati (alam), yakni:

1) Onomatope *giongo* yang menirukan hujan yaitu ポツポツ, ドザア, dan ザア.

2) Onomatope *giongo* yang menirukan kilat yaitu ゴロゴロ.

b. Onomatope *giongo* yang berasal dari benda mati (akibat diberi perlakuan), yakni:

1) Onomatope *giongo* yang menirukan tiruan bunyi yang dihasilkan dari tabrakan, pukulan, tamparan yaitu カーン dan コーン.

2) Onomatope *giongo* yang menirukan tiruan bunyi yang dihasilkan dari benda yang bersuara yaitu ブーン, ザー, dan カシャ.

3) Onomatope *giongo* yang menirukan tiruan bunyi yang dihasilkan dari benda yang tergores yaitu キリキリ.

4) Onomatope *giongo* yang menirukan tiruan bunyi yang dihasilkan dari benda yang ditekan, diremas, dan diperas yaitu バシ.

5) Onomatope *giongo* yang menirukan tiruan suara berjalan, berlari, melompat yaitu ドタドタ.

2. Penggunaan onomatope jenis *giongo* pada komik Doraemon volume 3 an 4 berdasarkan makna kontekstual.

Dari pembahasan mengenai penggunaan onomatope jenis *giongo* berdasarkan makna

kontekstual, dapat peneliti ambil contoh salah satunya yaitu sebagai berikut:

Menurut Atoda (1998:171), onomatope ゴロゴロ memiliki beberapa makna, ada yang termasuk onomatope *giongo* dan ada yang termasuk onomatope *gitaigo.* Makna yang merupakan *giongo* menurut Atoda yaitu (1) 雷が鳴る音、雷が鳴るような音 yang berarti suara petir atau geledek atau suara yang menyerupai geledek. Selanjutnya terdapat makna menurut Ono (1984:123) yaitu (2) *The sound or action of considerably heavy object rolling* yang berarti suara atau gerakan dari benda yang sangat berat sedang berguling. Jika dilihat pada konteks yang ada, onomatope ゴロゴロ pada gambar merupakan onomatope *giongo* yang menirukan suara petir atau geledek seperti makna yang ada pada teori Atoda, yakni suara petir atau geledek atau suara yang menyerupai geledek . Sehubungan degan hal tersebut, kata ゴロゴロ diikuti oleh kata ピカ dengan efek kilat petir pada gambar, yang mendukung bahwa kata ゴロゴロ yang dipakai merupakan suara dari kilat petir itu sendiri. Pada teori Ono mendukung pernyataan Atoda bahwa ゴロゴロ di dalam konteks merupakan suara geledek atau petir. Jadi dapat dikatakan bahwa suara "gluduk-gluduk" dari geledek atau petir tersebut sama seperti suara benda yang sangat berat sedang berguling.

3. Penggunaan onomatope jenis *giongo* pada komik Doraemon volume 3 an 4 berdasarkan fungsinya.

Onomatope dalam bahasa Jepang, selain terdapat beberapa klasifikasi, juga terdapat beberapa fungsi. Peneliti menemukan enam fungsi pada onomatope jenis *giongo* pada komik Doraemon voume 3 dan 4 yaitu sebagai berikut:

a. Onomatope yang berfungsi sebagai pernyataan 笑う(tertawa) yaitu ハハハ, プーッ, dan ゲラゲラ.

b. Onomatope yang berfungsi sebagai pernyataan 寝る(tidur) yaitu グウ.

c. Onomatope yang berfungsi sebagai pernyataan 泣く (menangis) yaitu ワーッ.

d. Onomatope yang berfungsi sebagai pernyataan 色々な音やようす(macam-macam suara dan rupa) yaitu ゴロゴロ, ポツポツ, ドザア, ザア, パタパタ, カーン, コーン, キリキリ, バシ, dan ドタドタ.

e. Onomatope yang berfungsi sebagai pernyataan 動物が鳴く(suara hewan) yaitu ニャオ, ピッ, チュッチュッ, チチチチッ, クンクン, ワンワン, コロコロ, dan リーリー.

f. Onomatope yang berfungsi sebagai pernyataan 物が鳴る(suara benda) yaitu カシャ, ブーン, dan ザー.

Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya mengenai kajian linguistik khususnya pada masalah onomatope, peneliti menyarankan penelitian onomatope yang sumbernya tidak hanya dari komik atau buku cerita, melainkan media lain seperti koran. Kemudian, penelitian selanjutnya fokus terhadap onomatope yang memiliki bentuk yang sama namun makna berbeda atau onomatope yang memiliki sedikit perbedaan penulisan antara kamus dengan sumber. Hal tersebut dirasa perlu dilakukan agar pembelajar bahasa Jepang dapat lebih mengetahui perbedaan pada onomatope yan bentuknya sama namun memiliki makna berbeda, serta mengetahui lebih lanjut mengenai adanya perbedaan bentuk onomatope yang digunakan pada media baca.

DAFTAR PUSTAKA

Atoda, Toshiko dan Hoshino, Kazuko. 1995. 擬音語・擬態語使い方辞典. Tokyo:

Chaer, Abdul. 2012. *Linguistik Umum.* Jakarta: Rineka Cipta.

Febriani, Aminatus Sakdiyah. 2018. "*Onomatope dalam Mukashi Banashi Bergenre Cerita Hewan".* Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Fujio, Fujiko F. 2007. *Doraemon 3.* Tokyo: Tentoumusi Comics.

Fujio, Fujiko F. 2007. *Doraemon 4.* Tokyo: Tentoumusi Comics.

Hibiya, Junko dan Shigeo, Hinata. 1989. 擬音語・擬態語. Kyoto: 荒竹出版

Nurhadi, Didik. 2016. "Konstruksi Teks Bahasa Jepang Tinjauan Melalui Bentuk Pengulangan". Jurnal Asa,(Online),Vol.3, (http://journal.unesa.ac.id /index/php/asa) diakses pada tanggal 5 Mei 2019 pukul 14:49 WIB.

Ono, Hideichi. 1984. *A Pratical Guide to Japanese-English Onomatopoeia & Mimesis.* Tokyo: The Hakuseido Press.

Panduwinata, O Lidya. 2013. "*Variasi Makna dan Penerapan Onomatope dalam Komik*

Bakuretsu Utahime 21 Karya Igarashi Kaoru" Jurnal Japanology, (Online), Vol 1, Nomor 2, (http://journal.unar.ac.id/JPLG@variasi-makna-dan-penerapan-onomatope-dalam-komik-bakuretsu-utahime-21-karya-igarashi-kaoru-article-6152-media-44-category-.html, diakses pada tanggal 3 Mei 2018 pukul 11:46 WIB).

Pratita, Ina. 2017. "*Spirit of Tolerance (Kanyou) in the Novel Utsukushisa To Kanashimi To by Kawabata Yasunari: The Study of Cultural Stylistics"SoSHEC 2017*,(Online),(https://doi.org/10.2991/soshec-17.2018.55, diakses pada tanggal 23 April 2019 pukul 12:44 WIB).

Satoru, Akutsu. 2008. 日本語の表現力が身につくハンドブックぎおんごぎたいご. Tokyo:アルク

Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.

Tim Penyusun Buku Pedoman Skripsi. 2014. *Buku Panduan Skripsi:Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Unesa Press.

Ullman,Stephen.2009.*Pengantar Semantik*.Terjemahan Sumarsono.Yogayakarta: Pustaka Pelajar.

Wiranata, Puruhito Bangkit.2015. "*Makna Onomatope Jenis Gitaigo yang Menggambarkan Pergerakan Benda pada Majalah Komik Shonen Jump"*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya:Universitas Negeri Surabaya.

Yulianti, Safrida Fitri. 2016. "*Penggunaan OnomatopeJenis Giyougo pada Komik Gekkan Shoujo Nozaki Kun Volume 1-5 Karya Izumi Tsubaki"*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

UNESA Universitas Negeri Surabaya