

Komunikasi Non Verbal yang Terefleksi dari Onomatope dalam Anime “Kaichou wa Meido Sama”

Widowati Prihatomo

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: Widowati.18022@mhs.unesa.ac.id

Parastuti, M.Pd. M.Ed

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

E-mail: parastuti@unesa.ac.id

Abstract

In Japanese, there are many sound imitations known as onomatopoeia. Onomatopoeia is classified into two major groups, namely *giongo* and *gitaigo*. Today, anime is one of the hobbies that people of all ages enjoy. In an anime, it certainly cannot be separated from a communication, both verbal communication and non-verbal communication. Although not expressed through words, non-verbal communication has meaning just like words. This study aims to determine facial expressions and behavioral descriptions reflected on the onomatopoeia in the anime "Kaichou wa Meido Sama". In this study, the method used is descriptive qualitative research method to provide a systematic description based on the results that have been obtained. The data collected in this study are onomatopoeia words containing sokuons which are usually symbolized by small *tsu*. The data source used in this study is the anime "Kaichou wa Meido Sama". The results showed that there were 26 data in the form of onomatopoeic words containing *soquons*. There are 13 onomatopoeia data of the *gitaigo* type which has meaning related to non-verbal communication which is indicated by facial expressions and 13 onomatopoeia data of the *giongo* type which has meaning related to non-verbal communication which is indicated by behavior.

Keywords: onomatopoeia, anime, non-verbal communication

概要

日本語では、オノマトペとして知られている音の模倣がたくさんある。オノマトペは、擬音語と擬態語の 2 つの主要なグループに分けられる。今日、アニメはあらゆる年齢の人々が楽しむ趣味の 1 つ。アニメでは、言葉によるコミュニケーションと非言語的なコミュニケーションの両方のコミュニケーションから切り離すことはできない。非言語コミュニケーションは言葉では表現されませんが、言葉と同じように意味がある。本研究の目的は、アニメ「会長はメイド様！」のオノマトペに反映されている表情や行動描写を知る。この研究では、使用された調査方法は、得られた結果に基づいて体系的な記述を提供するための記述的定性的方法とする。この研究で収集されたデータは、促音を含む擬音語であり、通常は(っつ)で表される。本研究で使用したデータソースは、アニメ「会長はメイド様！」。結果は、ソクオンを含むオノマトペの形で 26 のデータがあったことを示した。顔の表情で表現される非言語的コミュニケーションに関連する意味を持つ擬態語タイプのデータは 13 あり、行動によって表現される非言語的コミュニケーションに関連する意味を持つ擬音語タイプのデータは 13 ある。

キーワード: オノマトペ、アニメ、非言語コミュニケーション

PENDAHULUAN

Menurut Chaer (1994) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer yang digunakan oleh sekelompok anggota masyarakat untuk berinteraksi dan mengidentifikasi diri. Menurut Von Hender dalam (Chaer, 2003:31) bahasa itu terjadi dari proses onomatope, yaitu peniruan bunyi alam. Bunyi-bunyi alam yang ditiru ini merupakan benih yang tumbuh menjadi bahasa sebagai akibat dari dorongan hati yang sangat kuat untuk berkomunikasi. Salah satu bentuk variasi bahasa adalah melalui penggunaan tiruan bunyi yang ekspresif dan imajinatif. Sifat ekspresif dan imajinatif ini dimaksudkan untuk mengekspresikan emosi para tokoh dalam cerita.

Pengungkapan tiruan bunyi ini ditunjukkan melalui tiruan bunyi benda, hewan, manusia, maupun alam. Menurut Chaer (2016:45) kata-kata yang dibentuk atas dasar tiruan bunyi disebut kata peniru bunyi atau onomatope.

Menurut Parastuti dkk (2017:8) dalam bahasa Jepang Onomatope terbagi menjadi 2 golongan besar, yaitu onomatope yang merupakan tiruan bunyi secara langsung dari bunyi yang dikeluarkan obyek disebut dengan *giongo*. Sedangkan onomatope yang merupakan tiruan bunyi terhadap suatu keadaan atau perilaku, disebut dengan *gitaigo*. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2021: 168) suatu kata yang

menggambarkan bunyi atau suara disebut *giseigo* (*giongo*), sedangkan kata yang menyatakan suatu keadaan disebut *gitaigo*. Secara umum onomatope dalam bahasa Jepang di klasifikasikan menjadi 5 jenis dengan *giongo* di bagi menjadi 2 yaitu 擬音語 *giongo* dan 擬声語 *giseigo*. Sedangkan *gitaigo* di bagi menjadi 3 yaitu 擬態語 *gitaigo*, 擬用語 *giyougo*, dan 擬情語 *gijougo*. Menurut Akimoto (2002:136-137) *giongo* dan *gitaigo* memiliki beberapa bentuk khusus yang dapat menunjukkan sebuah keadaan, yaitu kata dasar, penasalan suara (*hatsuon*), pepadatan suara (*sokuon*), pemanjangan suara (*cho'on*), penambahan morfem *-ri* 「*リ*」, dan bentuk pemajemukan morfem (*hanpukukei*), dan perubahan sebagian bunyi.

Dalam bahasa Jepang, onomatopoeia sering ditemukan dalam komik, novel, anime, kumpulan dongeng dan lagu anak-anak. Oleh karena itu, tidak mengherankan bahwa ada begitu banyak penelitian tentang onomatopoeia yang meneliti komik dan novel. Menurut Ranang (2010: 214) animasi adalah istilah yang terkenal yang digunakan dalam menyebut film atau kartun Jepang. Kata ini berasal dari kata *animation*, yang dalam bahasa Jepang disebut *animasyon*. Menurut Aghnia (2012) anime adalah karya sastra animasi khas Jepang, biasanya disajikan dan ditampilkan secara verbal dalam bentuk video, ditampilkan dalam gambar berwarna, menampilkan karakter dan setting cerita yang berbeda, dan ditujukan kepada berbagai jenis penonton. Meskipun anime tidak secara khusus ditujukan untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan istilah ini untuk membedakan antara animasi Jepang dan animasi non Jepang. Saat ini anime sedang berkembang diberbagai belahan dunia, termasuk Indonesia. Selain gambar animasi yang lucu, anime menyajikan cerita yang banyak variasinya, mulai dari percintaan, persahabatan hingga petualangan dan kehidupan. Oleh karena itu, banyak orang menjadikan animasi sebagai hobi atau hiburan diwaktu senggang.

Anime *Kaichou wa Meido Sama* merupakan anime yang diadaptasi dari manga karya Hiro Fujiwara dengan judul yang sama dan diproduksi oleh studio J.C Staff. Anime bergenre komedi romansa ini tayang pada musim semi tanggal 2 April hingga 24 september 2010 dengan total 26 episode dan setiap episodenya berdurasi 24 menit. *Kaichou wa Meido sama* menempati peringkat 143 dari ribuan anime bertema komedi romance terpopuler (<https://wikiwibu.com>). Selain jalan ceritanya yang menarik setiap onomatope yang muncul didalam anime ini disajikan dalam bentuk tulisan pada background seperti halnya onomatope yang ada didalam komik. Hal-hal menarik lainnya yang terdapat dalam anime *Kaichou wa Meido Sama* adalah anime tersebut banyak sekali memunculkan karakter yang

dimana di antara pemeran yang satu dengan lainnya memiliki karakter yang berbeda-beda sehingga dapat memunculkan berbagai macam ekspresi, tingkah laku hingga emosi dari setiap tokohnya. Misalnya misaki sang pemeran utama yang memiliki banyak sekali karakter seperti galak, disiplin, tomboy, pekerja keras, jago bela diri, bersemangat, penyayang, dan baik hati.

Komunikasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Kehadiran komunikasi membantu orang menjalankan kegiatan sehari-hari mereka dan mencapai tujuan yang mereka inginkan. Begitu pula dalam anime tentunya tidak lepas dari komunikasi antar karakter. Menurut Carl I. Hovland, komunikasi adalah proses dimana seseorang atau komunikator mengatasi rangsangan umum dengan tanda-tanda linguistik (verbal atau non-verbal) untuk mengubah perilaku orang lain. Sedangkan menurut Theodorson dan Theodorson, komunikasi adalah penyebaran informasi, ide, sikap, atau emosi dari satu orang ke orang lain, terutama melalui simbol-simbol. Dari pemahaman ini kita dapat menyimpulkan bahwa komunikasi dapat dilakukan dengan adanya simbol-simbol baik verbal maupun non verbal.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik meneliti tentang Komunikasi Non Verbal. Faktor pemilihan Komunikasi Non Verbal dikarenakan dalam berkomunikasi antar tokoh tidak selalu menggunakan kata-kata atau komunikasi verbal dalam mengekspresikan perasaannya, terkadang seseorang akan mengekspresikan perasaannya dengan menggunakan Komunikasi Non Verbal. Sehingga kita perlu mempelajari bahasa non verbal agar kita lebih memahami Komunikasi Non Verbal dalam berinteraksi dengan lawan bicara untuk memudahkan kita dalam berkomunikasi. Untuk sumber data peneliti memilih anime karena pada saat ini anime merupakan animasi yang banyak digemari banyak orang baik itu anak-anak, remaja maupun dewasa. Permasalahan dalam anime ini sendiri kata onomatope yang memiliki makna berhubungan dengan Komunikasi Non Verbal kebanyakan hanya tertulis didalam animasi tanpa ada makna dari onomatope tersebut, sehingga besar kemungkinan penonton tidak mengerti apa maksud dari kata onomatope tersebut.

Kajian onomatope sering digunakan pada sumber data seperti manga, novel, lagu anak-anak, dan sumber data lainnya, oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti mengenai Komunikasi Non Verbal yang terefleksi dari onomatope pada anime *Kaichou wa Meido Sama*, khususnya pada ekspresi dan tingkah laku dari tokoh. Sehingga menghasilkan rumusan masalah sebagai berikut: 1. Bagaimana ekspresi wajah (Komunikasi Non Verbal) yang terefleksi dari onomatope dalam anime “*Kaichou wa*

Meido Sama”?. 2. Bagaimana gambaran tingkah laku (Komunikasi Non Verbal) yang terefleksi dari onomatope dalam anime “Kaichou wa Meido Sama”?.

Berdasarkan rumusan masalah diatas supaya hasil penelitian lebih terarah dan memiliki tujuan yang jelas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ekspresi wajah dan gambaran tingkah laku yang terefleksi pada onomatope dalam anime “Kaichou wa Meido Sama”. Dalam penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penelitian onomatope yang berhubungan dengan Komunikasi Non Verbal khususnya mengenai ekspresi wajah dan tingkah laku. Secara praktis penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam memahami Komunikasi Non Verbal khususnya ekspresi wajah dan tingkah laku ketika berinteraksi dengan orang lain.

Penulis membatasi masalah pada *gitaigo* dan *giyougo* yang mengandung *sokuon* (*tsu* kecil). *擬態語 gitaigo* yaitu kata-kata yang menyatakan keadaan, kondisi, atau perilaku dari luar, terasa oleh indra manusia selain pendengaran, seperti *ピカピカ pika pika* yang memiliki makna berkilauan. Sedangkan *擬用語 giyougo* yaitu kata-kata yang mengekspresikan keadaan tingkah laku makhluk hidup atau menggambarkan aktivitas manusia, seperti *ポン pon* yang memiliki makna gerakan menepuk khususnya tepukan pada bahu seseorang. Dari uraian tersebut penulis memasukkan ekspresi wajah kedalam onomatope jenis *gitaigo*, sedangkan tingkah laku sebagai onomatope jenis *giyougo*. Menurut Sudjianto (2021: 43) dalam bahasa Jepang *sokuon* biasa disebut dengan *tsumaruon* yang berarti tertutup atau tersumbat, jika dalam bahasa Indonesia biasa disebut dengan konsonan rangkap yaitu pemakaian bunyi konsonan yang sama dengan konsonan yang ada pada bagian berikutnya. Jika ditulis dengan huruf hiragana *sokuon* dilambangkan dengan karakter *tsu* kecil (っ), tetapi jika ditulis dengan huruf katakana maka *sokuon* dilambangkan dengan karakter *tsu* kecil (ツ). Secara umum *sokuon* digunakan ditengah kata, tetapi ada juga yang digunakan pada akhir kata seperti *あっ* atau *痛っ*. Pemakaian *sokuon* seperti ini tidak bertujuan untuk menunjukkan konsonan rangkap, melainkan berfungsi sebagai penanda sebuah kata, representasi, ekspresi atau emosi.

Pakar kinestik Ray Birdwhistell menjelaskan bahwa orang dapat berkomunikasi dalam berbagai cara. Komunikasi Non Verbal adalah salah satu cara yang digunakan masyarakat untuk berkomunikasi satu sama lain karena orang tidak dapat menggunakan hanya dengan satu cara dalam berkomunikasi. Seseorang dapat berkomunikasi dalam berbagai cara salah satunya dengan bahasa tubuh. Pergerakan setiap

tubuh yang dapat dilihat dari perilaku seseorang selalu memiliki makna layaknya kata-kata. Lay L. Birdwhistell menggunakan gerakan lambat untuk menanggapi percakapan dan menganalisis tindakan. Dia menulis hasil temuannya dalam buku klasik berjudul *Introduction to Kinesics* (1952) dan *Kinesics and Context* (1970). Sinyal kinesics bersifat bawaan (secara tidak sadar), dipelajari (secara sadar) dan campuran. Mengejapkan mata dan wajah memerah adalah sinyal bawaan. Mengedipkan mata, mengacungkan jempol, atau memberi hormat militer adalah sinyal penting yang dapat dipelajari. Tertawa, menangis, dan mengangkat bahu adalah sinyal campuran.

Gubta (2008:104-105) menyatakan bahwa Komunikasi Non Verbal meliputi ekspresi wajah, gerak tubuh, nada suara, kontak mata, postur, humor, dan bahasa taktil. Seseorang dapat mengekspresikan emosi, sikap, pandangan, dan pendapat mereka dengan lebih baik melalui Komunikasi Non Verbal dengan menggunakan gerakan tubuh untuk menggantikan kata-kata. Devito (2009: 177) menjelaskan bahwa Komunikasi Non Verbal adalah komunikasi dimana pesan disampaikan melalui aktivitas fisik, gerakan mata, ekspresi wajah, postur tubuh, penggunaan ruang, kecepatan dan volume berbicara, dan keheningan. Menurut Larry dan Richard dari Mulyana (2004). Komunikasi Non Verbal meliputi semua stimulus aktif (kecuali stimulus verbal) komunikasi yang dilakukan secara individu kemungkinan memiliki pesan yang berarti, baik pengirim maupun penerima melalui lingkungan.

Bahasa tubuh memiliki kekuatan dalam sikap yang ditunjukkannya selama pendekatan satu dengan yang lain. Ketika orang asing tampak tertarik satu sama lain, pria sering kali berusaha tampil maskulin dengan menganggukkan kepala, menggunakan nada suara yang berlebihan, berpura-pura tidak peduli pada wanita, sering melirik wanita. Untuk tipikal wanita dengan kepala menunduk, dia melihat ke samping sambil membuang muka. Mengangkat bahu, melengkungkan punggung, dan memainkan rambut adalah isyarat tidak sadar dari wanita dalam situasi tertentu. Laki-laki dalam menanggapi hal tersebut cenderung membuat gerakan berlebihan, melipat tangan di belakang kepala, membusungkan dada, tertawa terbahak-bahak, dan mengayunkan tubuh secara mencolok. Pakar bahasa tubuh A.A Humphries dalam Musman (2016) melakukan survei menyimpulkan dan menyatakan bahwa bahasa tubuh terbukti paling benar diantara Komunikasi Verbal dan Komunikasi Non Verbal.

Studi ilmiah pertama tentang Komunikasi Non Verbal ditemukan dalam buku Charles Darwin, pendiri evolusi. Dalam bukunya, ia mengklaim bahwa semua spesies mamalia menunjukkan emosi melalui ekspresi wajah. Emosi adalah bentuk

Komunikasi Non Verbal yang menunjukkan pentingnya komunikasi yang bermakna terlepas dari konteksnya. Menurut Goleman (1995: 83 & 411-422) Penyebab umum kemarahan adalah perasaan terancam. Ancaman-ancaman tersebut tidak hanya berupa ancaman fisik langsung, tetapi juga harga diri atau martabat, perlakuan tidak adil atau kasar, cacik atau hinaan, dan frustrasi dalam mengejar sesuatu tetapi tidak mencapainya, juga muncul dari ancaman simbolik. Kecemasan meliputi rasa takut, tegang, khawatir, waspada, sedih, takut, fobia, dan panik. Perasaan marah dalam diri seseorang ditunjukkan dalam bentuk kekerasan, mengamuk, kebencian, balas dendam, dan perasaan jengkel.

Pada tahun 1963, psikolog Paul Ekman mendirikan Human Interaction Laboratory di jurusan Psikiatri, Universitas California, San Francisco, untuk mempelajari sinyal wajah. Partisipan dalam survei tersebut adalah Wallace V. Friesen pada tahun 1965 dan Maureen O'Sullivan pada tahun 1974. Ekman dan timnya telah mengidentifikasi ekspresi wajah sebagai tanda paling umum dari berbagai bentuk emosi. Mereka menunjukkan bahwa makna ekspresi wajah dapat ditentukan dengan membagi ekspresi wajah menjadi elemen-elemen khas seperti posisi alis, bentuk mata, bentuk mulut, dan ukuran lubang hidung. Terdapat 4 ekspresi wajah yang digunakan untuk memaknai ekspresi wajah emosional, seperti ekspresi wajah lucu, ekspresi wajah marah, ekspresi wajah terkejut, dan ekspresi wajah sedih. Alasan mereka memilih ekspresi-ekspresi wajah ini karena mata, alis, dan mulut memiliki bentuk yang berbeda-beda satu sama lain dalam mengekspresikan ekspresi-ekspresi tersebut. Saat Anda berbicara dengan orang lain secara langsung, Anda dapat melihat komunikasi yang disampaikan oleh ekspresi wajah orang lain.

METODE

Sumber data penelitian ini diambil dari sebuah anime yang berjudul "Kaichou wa Meido Sama". Data yang digunakan sebagai sumber data adalah kata-kata onomatope yang mengandung *sokuon*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif karena data yang dikumpulkan bukan berupa angka, melainkan berupa kata-kata dan gambar. Metode deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengumpulkan data, menganalisis data, mendeskripsikan data, dan kemudian menyimpulkan data. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan mengumpulkan data berupa onomatope yang mengandung *sokuon*. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak yaitu menyimak dengan melihat anime dan teknik catat yaitu mencatat data-data berupa onomatope yang mengandung *sokuon*. Setelah data terkumpul kemudian semua data dimasukkan ke dalam sebuah kartu data yang tujuannya adalah untuk memudahkan peneliti dalam mengklasifikasikan onomatope berdasarkan jenisnya.

Karena pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan, teknik simak dan teknik catat maka metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara sebagai berikut: Mencermati anime sebagai sumber data yang akan dijadikan penelitian dan mencatat semua onomatope, yaitu sebanyak 116 kata onomatope. Menyaring data berdasarkan onomatope yang mengandung *sokuon* sebanyak 13 data *gitaigo* yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah dan 13 data *giyougo* yang ditunjukkan dengan tingkah laku. Mengumpulkan bukti kata berupa onomatope yang mengandung *sokuon* dengan gambar *screenshot* sebelum dan sesudah gambar yang menunjukkan onomatope disertai KWMS, 9/3:22 dengan keterangan KWMS menunjukkan judul dari anime (Kaichou wa Meido Sama), 9 menunjukkan episode, 3 menunjukkan menit dan 22 menunjukkan detik. Memasukkan data yang telah terkumpul yaitu sebanyak 26 data onomatope yang mengandung *sokuon* kedalam sebuah kartu data yang digunakan untuk memudahkan penulis dalam menganalisis data.

Setelah mengumpulkan semua data kedalam sebuah kartu data, maka penulis menganalisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut: Menentukan makna onomatope berdasarkan *Japanese Onomatopia Jisho* dan mencocokkan makna tersebut dengan gambar yang sudah disajikan didalam sebuah kartu data. Mengklasifikasi onomatope berdasarkan jenis *gitaigo* dengan ekspresi wajah dan jenis *giyougo* dengan tingkah laku. Menentukan setting, tokoh, dan analisis situasi dalam cerita yang digunakan untuk memahami konteks cerita dalam anime untuk menemukan makna onomatope dengan melihat ciri-ciri non verbal yang ditunjukkan oleh tokoh. Menganalisis ciri-ciri Komunikasi Non Verbal yang berhubungan dengan makna ekspresi atau tingkah laku tokoh. Kemudian langkah terakhir adalah menjabarkan data-data yang sudah diklasifikasikan menjadi sebuah paragraf serta menarik kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang sudah di ambil dari 26 episode terdapat 14 episode yang didalamnya terdapat onomatope bersokuon yaitu episode 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 13, 19, 20, 21, 23, dan 26. Dalam penelitian ini ditemukan 26 data yaitu 13 data onomatope mengandung *sokuon* yang berhubungan dengan Komunikasi Non Verbal ekspresi wajah yang termasuk kedalam onomatope jenis *gitaigo* dan 13 data onomatope mengandung *sokuon* yang berhubungan dengan Komunikasi Non Verbal tingkah laku yang termasuk kedalam jenis *giyougo*. Angka di setiap gambar menunjukkan tokoh, sedangkan tanda panah menunjukkan onomatope yang muncul dalam *scene* anime Kaichou wa Meido Sama. Berikut adalah hasil analisis dan pembahasan dari kartu data yang sudah dibuat.

A. Komunikasi Non Verbal dengan Ekspresi Wajah

Berdasarkan kartu data yang sudah dibuat terdapat 13 data onomatope mengandung *sokuon* berhubungan dengan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah dan termasuk kedalam onomatope jenis *gitaigo*. Data onomatope mengandung *sokuon* tersebut sebagai berikut.

Data 1 (くわっ)

Setting : Ruang OSIS SMA Seika

Tokoh :

1. Siswa SMA Seika kelas 2-2
2. Ayuzawa Misaki (siswi dan ketua OSIS SMA Seika)
3. Usui Takumi (siswa SMA Seika)



(KWMS, 2/4:55)

Analisis situasi : Beberapa siswa perwakilan dari kelas 2-2 menyetor proposal Festival dan mereka mengusulkan game batu gunting kertas. Misaki marah karena kelas 2-2 telat menyetorkan proposal dengan acara yang tidak berbobot. Kemudian mereka memohon kepada Usui agar membujuk Misaki untuk menyetujui acara tersebut dan Usui menyetujuinya. Onomatope *くわっ* merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah marah. Ekspresi wajah marah ini dipicu oleh perasaan Misaki yang jengkel karena anak-anak kelas 2-2 yang telat mengumpulkan proposal dan tidak mengerjakan proposal tersebut dengan sungguh sungguh. Jika dilihat dari gambar diatas maka ekspresi wajah seseorang maka ekspresi wajah marah dapat dilihat melalui ciri-ciri seperti mata terbuka lebar, mulut terbuka lebar, dan ujung alis ditarik keatas. *くわっ* merupakan onomatope yang termasuk kedalam onomatope jenis *gitaigo*.

Data 2 (ムーッ)

Setting : Cafe Maid Latte

Tokoh :

1. Hyoudou Aoi (pelayan Cafe Maid Latte)
2. Misaki Ayuzawa (pelayan Cafe Maid Latte, NET Idol)



(KWMS, 4/4:28)

Analisis situasi: Di hari pertama bekerja sebagai maid Aoi ingin meng-upload foto di blog pribadinya. Karena dia adalah net idol yang harus update setiap saat untuk membagikan kegiatan sehari-harinya. Misaki yang mengetahui hal tersebut langsung

memarahi Aoi dan juga mengambil handphone Aoi karena sesuai aturan di saat jam kerja tidak boleh memainkan handphone. Kemudian Misaki meninggalkan Aoi dan berpesan agar Aoi mematuhi peraturan yang ada di Cafe tersebut.

Onomatope *ムーッ* merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah kesal. Ekspresi wajah marah ini muncul di picu oleh perasaan Aoi kesal karena ketika Aoi mengambil foto tiba-tiba Misaki datang dan mengambil handphone Aoi. Jika dilihat dari gambar diatas maka ekspresi orang yang kesal dapat dilihat dengan ciri-ciri seperti mulut manyun, mata menyipit, dan hidung mengembang. *ムーッ* termasuk kedalam onomatope jenis *gitaigo*.

Data 3 (じいっ)

Setting : Ruang Konseling

Tokoh :

1. Misaki Ayuzawa (siswi dan ketua OSIS SMA Seika)
2. Usui Takumi (siswa SMA Seika)



(KWMS, 5/4:46)

Analisis Situasi: Misaki menghajar semua siswa yang bermain-main di ruang konseling. Setelah selesai menghajar semua siswa itu, Misaki di kejutkan dengan kehadiran Usui dan mereka berdua hanya saling menatap. Setelah menatap Misaki, Usui menjulurkan lidah. Kemudian Usui pergi meninggalkan Misaki yang kesal dengan tingkah Usui yang tidak jelas.

Onomatope *じいっ* merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah seseorang dengan kontak mata yang konsisten. Makna melihat dengan konsisten ini muncul karena dipicu oleh rasa tertarik atau perasaan suka Usui terhadap Misaki sehingga dia berfokus melihat Misaki. *じいっ* termasuk kedalam onomatope jenis *gitaigo*.

Data 4 (わさっ)

Setting : SMA Seika

Tokoh :

1. Misaki Ayuzawa (siswi dan ketua OSIS SMA Seika)
2. Iragashi Tora (ketua OSIS SMA Miyabigaoka)



(KWMS, 7/17:00)

Analisis Situasi: Igarashi datang ke SMA Seika dengan percaya diri dan meminta agar Misaki pindah ke SMA Miyabigaoka karena dia merasa bahwa Misaki pasti menyetujuinya. Igarashi tertarik dengan Misaki dan menilai bahwa Misaki adalah perempuan yang istimewa yang berbeda dengan perempuan lainnya. Setelah menyampaikan maksud kedatangannya dia langsung kembali ke sekolahnya. Onomatope **わさっ** merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah bahagia. Makna ekspresi wajah bahagia dipicu karena Iragashi yang penuh dengan percaya diri menyampaikan niat nya agar Misaki yang dinilai berbeda dari perempuan lain mau pindah ke SMA Miyabigaoka. Jika dilihat dari gambar diatas maka ekspresi wajah seseorang yang sedang bahagia dapat dilihat dengan ciri-ciri seperti mata terpejam, mulut tersenyum, dan alis ditarik keatas. **わさっ** termasuk kedalam onomatope jenis *gitaigo*.

Data 5 (ガオーツ)

Setting : Desa (dalam sebuah pertunjukan teater)

Tokoh :

1. Penduduk desa
2. Misaki Ayuzawa (momotaro)
3. Usui Takumi (teman momotaro)



(KWMS, 9/8:38)

Analisis Situasi: Penduduk desa mengatakan kepada Misaki bahwa para perempuan di culik setan dan mereka tidak mungkin mengalahkan para setan itu. Misaki murka dengan pernyataan para warga dan dia berjanji akan mengalahkan para setan. Akhirnya Misaki dan Usui berencana untuk pergi ke pulau Setan.

Onomatope **ガオーツ** merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah murka. Makna ekspresi wajah Momotaro (Misaki) murka karena dipicu oleh perasaan dendam terhadap setan-setan yang menculik para perempuan yang ada didesa sehingga membuat Misaki murka kemudian Misaki bergegas pergi ke pulau setan dan berjanji akan mengalahkan para setan. Jika dilihat dari gambar diatas maka ekspresi seseorang yang sedang murka dapat di tandai dengan ciri-ciri seperti mata dan mulut terbuka lebar. **ガオーツ** termasuk kedalam onomatope jenis *gitaigo*.

Data 6 (ギクッ)

Setting : tepi pantai

Tokoh :

1. Misaki Ayuzawa (momotaro)
2. Naoya Shirokawa/Shiroyan (kera)
3. Ikuto Sarashina/Ikkun (anjing)
4. Ryuunosuke Kurosaki/Kurotatsu (burung)



(KWMS, 9/10:24)

Analisis Situasi: Misaki menguping pembicaraan sanbaka mengenai kehidupan di istana bawah laut dan perempuan yang ada disana sangat cantik. Ketika sanbaka sadar bahwa pembicaraannya di dengarkan oleh Misaki mereka panik karena takut jika di hajar oleh Misaki karena membicarakan sesuatu yang tidak ada di script cerita. Karna mereka panik akhirnya mereka langsung pergi naik kapal menuju pulau hantu.

Onomatope **ギクッ** merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah takut. Makna ekspresi wajah takut ini muncul karena dipicu oleh perasaan cemas dari kera, anjing, dan burung yang merupakan pengikut Momotaro karena mereka telah menyimpang dari cerita Momotaro dan malah menceritakan tentang kehidupan perempuan cantik yang ada dibawah laut. Setelah beberapa saat mereka menyadari bahwa mereka diperhatikan Misaki, maka mereka langsung bergegas pergi menaiki kapal karena takut akan di marahi atau bahkan dihajar oleh Misaki. Jika dilihat dari gambar diatas maka ekspresi wajah seseorang yang takut dapat dilihat dengan ciri-ciri seperti mulut terbuka lebar, mata melotot, dan ujung alis terangkat. **ギクッ** termasuk kedalam onomatope jenis *gitaigo*.

Data 7 (はっ)

Setting : ditengah laut diatas perahu

Tokoh :

1. Usui Takumi (teman Momotaro)
2. Misaki Ayuzawa (Momotaro)



(KWMS, 9/13:21)

Analisis Situasi: Usui memperhatikan Misaki yang tertidur. Saat Usui berjalan ke arahnya dan mencoba mendekatinya, Misaki tiba-tiba terbangun dan terkejut ketika mengetahui Usui berada di depannya. Kemudian Misaki menodongkan pedang ke arah Usui agar Usui menjauh dari hadapannya.

Onomatope **はっ** merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah terkejut. Makna ekspresi wajah Misaki yang terkejut ini muncul dipicu karena ketika Misaki terbangun dari tidurnya sudah ada Usui yang berada dihadapannya dan berusaha mendekatinya sehingga Misaki menodongkan pedang. Jika dilihat dari gambar diatas maka ekspresi wajah seseorang yang terkejut dapat ditandai dengan ciri-ciri seperti mata terbelalak, ujung alis terangkat, dan mulut sedikit

terbuka. はっ termasuk kedalam onomatope jenis *gitaigo*.

Data 8 (カツ)

Setting : Taman

Tokoh :

1. Naoya Shirokawa/Shiroyan (siswa SMA Seika)
2. Hyoudou Aoi (siswi SMP, NET Idol dan pelayan di Café Maid Latte)
3. Ryuunosuke Kurosaki/Kurotatsu (siswa SMA Seika)
4. Ikuto Sarashina/Ikkun (siswa SMA Seika)



(KWMS, 20/18:36)

Analisis Situasi: Trio baka berdebat tentang penampilan Aoi yang sekarang memakai pakaian maid. Ikkun bersikukuh bahwa penampilan Aoi bagus dengan pakaian Maid. Mereka terus berdebat dan Ikkun sangat geram dengan kedua temanya yang berbeda pendapat denganya. Kemudian mereka terus membicarakan mengenai pakaian apa yang cocok untuk Aoi.

Onomatope カツ merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah geram. Makna ekspresi geram ini muncul dipicu oleh Ikkun yang tidak terima ketika berdebat dengan kedua orang temanya, Ikkun bersikukuh bahwa Aoi sangat cocok dengan pakaian Maid sedangkan kedua temanya tidak setuju dengan pernyataan Ikkun dan menurut mereka Aoi tidak cocok dengan pakaian Maid. Jika dilihat dari gambar diatas maka ekspresi wajah geram dapat dilihat dengan ciri-ciri seperti kedua ujung mulut ditarik kesamping, gigi menggigit dengan rapat-rapat, dan mata terbuka lebar. カツ termasuk kedalam onomatope jenis *gitaigo*.

Data 9 (ぶっ)

Setting : Tempat syuting

Tokoh :

1. Naoya Shirokawa/Shiroyan (siswa SMA Seika)
2. Ikuto Sarashina/Ikkun (siswa SMA Seika)
3. Ryuunosuke Kurosaki/Kurotatsu (siswa SMA Seika)
4. Hyoudou Aoi (siswi SMP, NET Idol dan pelayan di Café Maid Latte)



(KWMS, 20/18:59)

Analisis Situasi: Mereka bertiga meneruskan perdebatan mereka mengenai penampilan Aoi. Ketika Aoi datang dan tertawa, mereka tiba-tiba berhenti

berbicara dan tercengang melihat Aoi. Aoi juga mengatakan agar mereka jangan terlalu serius menanggapi penampilanya.

Onomatope ぶっ merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah tercengang. Makna ekspresi wajah ketika tiba-tiba terdiam ditengah-tengah perdebatan ini dipicu oleh kemunculan Aoi yang mengatakan bahwa seharusnya mereka tidak perlu terlalu memikirkan tentang dia sehingga suasana yang tadinya ricuh dengan datangnya Aoi mereka menjadi terdiam. Jika dilihat dari gambar diatas maka ekspresi wajah tercengang dapat ditandai dengan ciri-ciri seperti mata sedikit terbelakdan mulut sedikit terbuka. ぶっ termasuk kedalam onomatope jenis *gitaigo*.

Data 10 (びくっ)

Setting : Café Maid Latte

Tokoh :

1. Erika (pelayan Café Maid Latte)
2. Honoka (pelayan Café Maid Latte)
3. Misaki / Bisanki (peserta lomba makan)



(KWMS, 23/7:40)

Analisis Situasi: Erika khawatir dengan keadaan Misaki yang lemas setelah mengikuti acara lomba makan. Di saat dia dengan serius meratapi keadaan Bisanki tiba-tiba Erika dikejutkan dengan kedatangan Honoka yang curiga kenapa Bisanki yang berusaha sekeras itu untuk bisa memenangkan lomba. Ternyata Honoka sudah mengetahui bahwa Misaki menyamar sebagai Bisanki.

Onomatope びくっ merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah kaget. Makna ekspresi wajah Erika yang kaget ini muncul karena dipicu oleh kemunculan Honoka dari arah belakang yang secara tiba-tiba berada disamping Erika disaat Erika sedang khawatir dan fokus memperhatikan keadaan Bisanki (Misaki). Jika dilihat dari gambar diatas maka ekspresi kaget dapat dilihat dengan ciri-ciri seperti mata terbelalak, mulut terbuka lebar, dan ujung alis kebawah. びくっ termasuk kedalam onomatope jenis *gitaigo*.

Data 11 (ピタッ)

Setting : di festival kebudayaan SMA Yumesaki

Tokoh :

1. Misaki Ayuzawa (siswi SMA Seika)
2. Usui Takumi (siswa SMA Seika)



(KWMS, 26/14:10)

Analisis Situasi: Ketika berada di keramaian Misaki di serobot oleh seseorang sehingga dia berada di belakang Usui. Usui yang berada lebih jauh didepan tiba-tiba berhenti sambil menoleh kemudian meledek Misaki karena Misaki tidak sengaja ingin menarik tangan Usui. Misaki kesal dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Usui.

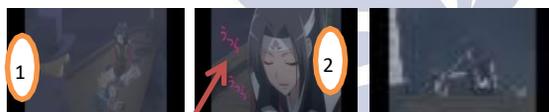
Onomatope **ピタツ** merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah meledek. Makna ekspresi wajah meledek ini dipicu oleh perasaan Usui yang suka kepada Misaki karena ketika laki-laki menyukai perempuan dia akan lebih sering menunjukkan perkataan maupun tingkah laku yang membuat perempuan kesal. Ketika dalam kerumunan Misaki diserobot oleh orang dan dengan wajah sok *cool* nya Usui berkata bahwa Misaki ingin menarik tanganya. Jika dilihat dari gambar diatas maka ekspresi meledek dengan maksud ingin menarik perhatian orang yang disukai ini dapat dilihat dengan ciri-ciri seperti mulut tersenyum tipis, ujung alis terangkat dan kontak mata konsisten. **ピタツ** termasuk kedalam onomatope jenis *gitaigo*.

Data 12 (うっらうっら)

Setting : Di tengah laut, Diatas perahu

Tokoh :

1. Usui Takumi (teman Momotaro)
2. Misaki Ayuzawa (Momotaro)



(KWMS, 9/13:18)

Analisis Situasi: Usui melihat Misaki kelelahan dan tertidur dengan pulas. Usui pun berjalan mendekat dan ingin menyentuh wajah Misaki. Lalu tiba-tiba Misaki terbangun dan menodongkan pedangnya dihadapan Usui.

Onomatope **うっらうっら** merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah seseorang yang sedang tidur terlelap. Makna ekspresi wajah Misaki yang tertidur dengan lelap dipicu oleh rasa kantuk dan lelah dalam perjalanan menuju ke pulau setan. Jika dilihat dari gambar diatas maka ekspresi wajah seseorang yang tidur dengan terlelap dapat dilihat melalui ciri-ciri seperti mulut tidak tertutup rapat, mata tertutup dengan rapat, dan alis melengkung. **うっらうっら** termasuk kedalam onomatope jenis *gitaigo*.

Data 13 (ばっくんっ)

Setting : Café Maid Latte

Tokoh :

1. Misaki Ayuzawa (pelayan café)
2. Teman-teman Maid Misaki



(KWMS, 7/20:20)

Analisis Situasi: Kali ini Misaki mengenakan pakaian pria dan dia tampil sebagai pria yang berparas tampan dan dia merekomendasikan makanan kepada seorang pelanggan. Setelah pesanan datang dengan senang hati pelanggan tersebut menyuapi Misaki berdasarkan makanan yang direkomendasikan oleh Misaki. Teman-teman Misaki yang bekerja juga di Cafe itu tercengang melihat hal tersebut. Setelah selesai melayani pelanggan Misaki menuju ruang ganti.

Onomatope **ばっくんっ** merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah terheran-heran. Makna ekspresi wajah teman-teman maid Misaki yang terheran-heran ini muncul karena dipicu oleh perasaan tidak percaya bahwa selain cantik Misaki juga tampan dengan berpakaian dan menyamar seperti laki-laki Misaki dapat menarik perhatian pelanggan. Jika dilihat dari gambar diatas maka ekspresi wajah terheran-heran dapat ditandai dengan ciri-ciri seperti mata melihat dengan melongo dan mulut ditarik kesamping. **ばっくんっ** termasuk kedalam onomatope jenis *gitaigo*.

B. Komunikasi Non Verbal dengan Tingkah Laku

Berdasarkan kartu data yang sudah dibuat terdapat 13 data onomatope mengandung *sokuon* berhubungan dengan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan tingkah laku dan termasuk kedalam onomatope jenis *giyogo*. Data onomatope mengandung *sokuon* tersebut sebagai berikut.

Data 1 (ひょこっ)

Setting : Sekolah

Tokoh :

1. Misaki Ayuzawa (siswi dan ketua OSIS SMA Seika)
2. Usui Takumi (siswa SMA Seika)
3. Shioichiro Yukimura (siswa dan wakil ketua OSIS SMA Seika)



(KWMS, 1/4:32)

Analisis Situasi: Ayuzawa Misaki memarahi Takumi Usui karena telah membuat seorang wanita menangis. Misaki meminta kepada Usui jika menolak perempuan setidaknya dengan kata-kata yang halus. Setelah Misaki pergi, tiba-tiba Shoichiro Yukimura muncul untuk mengajak Usui mencari tahu tentang alasan kenapa Misaki sangat membenci laki-laki. Tetapi Usui menolak dan meninggalkan Shoichiro.

Onomatope ひよこつ merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan tingkah laku seseorang yang tiba-tiba muncul. Tingkah laku seseorang yang tiba-tiba muncul tersebut dipicu oleh rasa keingintahuan Yukimura terhadap alasan dibalik sifat Misaki yang sangat membenci laki-laki. Seseorang ini tidak mungkin tiba-tiba muncul begitu saja, mungkin sebelumnya dia mengendap-endap dan saat waktu tiba dia akan muncul. Jika dilihat dari gambar diatas maka tingkah laku seseorang yang tiba-tiba muncul dengan rasa keingintahuannya dapat dilihat melalui ciri-ciri seperti badan tegap menghadap kedepan, tatapan mata konsisten, dan bahu tampak turun. ひよこつ termasuk kedalam onomatope jenis *giyougo*.

Data 2 (そそくさつ)

Setting : Sekolah

Tokoh :

1. Naoya Shirokawa/Shiroyan (siswa SMA Seika)
2. Ryuunosuke Kurosaki/Kurotatsu (siswa SMA Seika)
3. Ikuto Sarashina/Ikkun (siswa SMA Seika)
4. Misaki Ayuzawa (siswi dan ketua OSIS SMA Seika)
5. Usui Takumi (siswa SMA Seika)



(KWMS, 6/4:43)

Analisis Situasi: Trio baka menyelamatkan Misaki dari 5 siswa yang ingin menjadi murid dan selalu mengikuti Misaki. Misaki segera pergi secepat mungkin supaya tidak di ikuti mereka karena Misaki harus langsung pergi bekerja. Tapi karena trio baka bicara akan mengikuti Misaki, maka kelima siswa tersebut berubah pikiran dan juga ingin mengikuti Misaki. Ketika Misaki berlari karena dikejar oleh lima orang siswa, Usui menarik Misaki dan menyelamatkan Misaki dari kejaran kelima siswa tersebut.

Onomatope そそくさつ merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan tingkah laku seseorang yang berjalan dengan tergesa-gesa. Makna tingkah laku tersebut di picu karena Misaki yang akhirnya di tolong oleh sanbaka dari kejaran 5 orang siswa yang ingin menjadi muridnya, sehingga ketika sanbaka menghalangi kelima orang tersebut maka Misaki bergegas untuk pergi. Jika dilihat dari gambar diatas maka tingkah laku seseorang yang berjalan dengan tergesa-gesa dapat dilihat dengan ciri-ciri seperti langkah kaki bergerak dengan cepat, badan lebih condong kedepan, berjalan dengan kepala yang fokus menghadap kedepan. そそくさつ termasuk kedalam onomatope jenis *giyougo*.

Data 3 (イラッ)

Setting : SMA Miyabigaoka

Tokoh :

1. Misaki Ayuzawa (siswi dan ketua OSIS SMA Seika)
2. Usui Takumi (siswa SMA Seika)



(KWMS, 8/20:53)

Analisis Situasi: Usui datang ke SMA Miyabigaoka untuk menolong Misaki yang mau dilecehkan oleh Irigashi. Usui meledek Misaki bahwa ketika dalam kesulitan pasti Misaki memanggil-manggil nama Usui. Usui mengelus kepala Misaki dan mengatakan bahwa keputusan untuk menolak pindah ke SMA Miyabigaoka adalah keputusan yang benar. Misaki yang kesal karena Usui selalu meledeknnya langsung mendorong Usui.

Onomatope イラッ merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan melalui tingkah laku seseorang yang kesal. Makna tingkah laku Misaki yang kesal dipicu oleh sikap dan perkataan Usui yang meledek Misaki. Usui sambil mengelus kepala Misaki mengatakan bahwa dalam keadaan bahaya Misaki berteriak memanggil nama Usui sehingga perkataan tersebut membuat Misaki kesal dan mendorongnya. Jika dilihat dari gambar diatas maka ekspresi wajah kesal seseorang dapat kita lihat dengan ciri-ciri seperti seseorang yang kesal cenderung menghindari kontak mata, menundukkan kepala, dan menoleh kesamping atau memalingkan wajah. イラッ termasuk kedalam onomatope jenis *gitaigo*.

Data 4 (ぺたっ)

Setting : Rumah Usui

Tokoh :

1. Misaki Ayuzawa (siswi dan ketua OSIS SMA Seika)
2. Usui Takumi (siswa SMA Seika)



(KWMS, 19/18:56)

Analisis Situasi: Misaki datang ke rumah Usui sendirian untuk menjenguk Usui. Setelah masuk kedalam rumah, Usui mendorong Misaki ke tembok dan bertanya apakah dia tidak takut jika di apa-apakan karena datang sendirian. Misaki mendorong kening Usui dengan tanganya menjauh dari wajahnya. Kemudian Misaki marah dan mengomel karena Usui keluar dari rumah sakit dengan kondisi belum sembuh dan sekarang dia malah demam tinggi.

Onomatope *ぺたっ* merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan tingkah laku seseorang yang sedang mendorong kening lawan bicara. Makna tingkah laku gerakan mendorong kening ini muncul dipicu oleh Usui yang berusaha mendekati Misaki sehingga ketika wajah Usui semakin dekat dengan wajah Misaki maka untuk mengindari Misaki mendorong kening Usui. Jika dilihat dari gambar diatas maka gerakan mendorong kening yang bertujuan untuk menghindari lawan bicara ini dapat dilihat dengan ciri-ciri seperti posisi kepala yang condong kebelakang. *ぺたっ* termasuk kedalam onomatope jenis *giyougo*.

Data 5 (がばあっ)

Setting : Sekolah

Tokoh :

1. Shioichiro Yukimura (siswa dan wakil ketua OSIS SMA Seika)
2. Ruri (adik Shoichiro Yukimura)
3. Misaki Ayuzawa (siswi dan ketua OSIS SMA Seika)
4. Usui Takumi (siswa SMA Seika)



(KWMS, 20/3:59)

Analisis Situasi: Ruri (adik Yukimura) memuji Yukimura karena mempunyai teman seperti pangeran. Untuk membuat adiknya senang Yukimura memohon kepada Usui agar bisa berkencan dan menjadi pangeran untuk adiknya. Mendengarkan cerita dari Yukimura, Misaki ikut berbicara kepada Usui agar menyetujui permintaan Yukimura.

Onomatope *がばあっ* merupakan Komunikasi Non Verbal tingkah laku bergerak menyerang. Makna tingkah laku gerakan menyerang ini muncul dipicu karena Yukimura ingin ingin membuat adiknya senang sehingga meminta bantuan dari Usui agar Usui mau berkencan dengan adiknya. Jika dilihat dari gambar diatas tingkah laku seseorang yang meminta bantuan dengan memaksa dapat ditandai dengan ciri-ciri seperti badan condong kedepan, tangan menarik kerah baju, dan juga dengan posisi wajah saling berhadapan. *がばあっ* termasuk kedalam onomatope jenis *giyougo*.

Data 6 (バサッ)

Setting : Café Maid Latte

Tokoh :

1. Naoya Shirokawa/Shiroyan (peserta lomba makan)
2. Ikuto Sarashina/Ikkun (peserta lomba makan)
3. Ryuunosuke Kurosaki/Kurotatsu (peserta lomba makan)

4. Shintani Hinata (sahabat Misaki, peserta lomba makan)



(KWMS, 23/3:18)

Analisis Situasi: Shintani pergi ke maid cafe untuk mengikuti sebuah event. Didepan café dia bertemu dengan sanbaka. Setelah dia masuk dia membuka kemejanya dengan percaya diri dan memperlihatkan tulisan di kaosnya. Orang-orang yang berada di dalam cafe tersebut kagum atas kepercayaan diri Shintani.

Onomatope *バサッ* merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan gerakan mengepaskan baju. Makna ini muncul karena dipicu oleh rasa semangat dan rasa percaya diri Shintani dalam mengikuti lomba makan karena dia memang sudah banyak memenangkan lomba makan. Jika dilihat dari gambar diatas maka tingkah laku dengan gerakan membuka baju yang memiliki arti menunjukkan rasa percaya diri seseorang ini dapat ditandai dengan ciri-ciri seperti posisi kepala mendongak dan posisi badan condong kedepan. *バサッ* termasuk kedalam onomatope jenis *giyougo*.

Data 7 (うぶっ)

Setting : pinggir jalan

Tokoh :

1. Usui Takumi (koki di café Maid Latte)
2. Misaki Ayuzawa (peserta lomba makan)



(KWMS, 23/8:36)

Analisis Situasi: Usui menemui Misaki yang merasa tidak enak badan dan mual karena mengikuti lomba makan. Mendengar suara Usui, Misaki kaget dan terbangun. Karena mengetahui bahwa Misaki tidak enak badan Usui duduk di samping Misaki dan menyuruhnya tidur di pangkuannya Usui. Misaki tidak bisa menolaknya itu karena kalau dia menolak Usui akan melakukan hal yang menyebalkan lebih dari itu. Onomatope *うぶっ* merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan tingkah laku gerakan tangan seseorang yang menutup mulut karena mual-mual. Makna tingkah laku gerakan seseorang yang menutup mulut dengan tangannya ini di picu oleh kemunculan dan suara Usui yang membuat Misaki terbangun dari tidurnya. karena saat itu Misaki dalam kondisi tidak enak badan sehingga setelah duduk Misaki bersendawa dan menutup mulut dengan tangannya. Jika dilihat dari gambar diatas maka gerakan seseorang yang mual-mual dapat dilihat dengan ciri-ciri seperti tangan menutup mulut

dan badan terlihat lemas. うぶつ termasuk kedalam onomatope jenis *giyougo*.

Data 8 (ゆっさゆっさ)

Setting : Dipinggir jalan

Tokoh :

1. Ryuunosuke Kurosaki (siswa SMA Seika)
2. Naoya Shirokawa (siswa SMA Seika)
3. Misaki Ayuzawa (siswi SMASeika)



(KWMS, 13/6:33)

Analisis Situasi: Kurotatsu mengatakan kepada Misaki bahwa Shiroyan sekarang tidak pernah berkelahi karena takut kepada ibunya. Shiroyan menggoyang-goyang bahu Kurotatsu dan mengatakan bahwa ibunya sangat menakutkan ketika sedang marah. Kemudian Misaki bertanya kepada Shiroyan apakah dia tidak akan berkelahi lagi. Shiroyan pun menjawab bahwa dia tidak akan berkelahi lagi.

Onomatope *ゆっさゆっさ* merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan gerakan tangan yang menggoyang-goyang bahu. Makna tingkah laku gerakan tangan Shiroyan yang menggoyang-goyang bahunya Kurotatsu ini muncul karena Shiroyan ingin Kurotatsu berhenti berbicara tentang Shiroyan yang sudah tidak pernah berkelahi lagi karena takut dengan ibunya karena hal tersebut bisa membuatnya malu. *ゆっさゆっさ* termasuk kedalam onomatope jenis *giyougo*.

Data 9 (べっしゅあああ)

Setting : Taman

Tokoh :

1. Ruri (Adik Shoichiro)
2. Usui Takumi (Teman sekolah Shoichiro)



(KWMS, 20/7:15)

Analisis Situasi: Ruri jalan-jalan dengan Usui dan dia senang sekali hingga berjalan mendahului Usui. Karena terlalu senang dia tidak terlalu memperhatikan jalan dan akhirnya dia tersandung. Usui yang mengetahui hal tersebut langsung menolong Ruri dan menggendongnya sehingga Ruri tidak merasa sedih.

Onomatope *べっしゅあああ* merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan tingkah laku seseorang yang tersandung. Makna tingkah laku Ruri yang tersandung ini dipicu oleh perasaan terlalu gembira karena bisa berkencan dengan pangeran impiannya yaitu Usui sampai-sampai

Ruri tidak memperhatikan jalan sehingga tersandung dan jatuh tersungkur. *べっしゅあああ* termasuk kedalam onomatope jenis *giyougo*.

Data 10 (ざっか)

Setting : tempat Aoi membuat film (taman)

Tokoh :

1. Shoichiro Yukimura (siswa SMA Seika)
2. Kaga Shizuko (siswa SMA Seika)
3. Ikkun (siswa SMA Seika)
4. Hyoudou Aoi (NET Idol dan siswi SMP)



(KWMS, 20/18:13)

Analisis Situasi: Ikkun sangat bersemangat mengenai penampilan Aoi yang datang dan mengenakan pakaian Maid. Disisi lain Yukimura fokus dengan apa yang dia lakukan yaitu memungut bunga sakura. Sementara itu San baka berdebat mengenai penampilan Aoi.

Onomatope *ざっか* merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan gerakan tangan seseorang yang memungut sesuatu dengan berulang. Makna gerakan tangan yang memungut bunga sakura secara berulang-ulang ini dipicu oleh rasa ketidakpedulian terhadap urusan orang lain seperti yang sanbaka lakukan yaitu memperdebatkan masalah pakaian Aoi sehingga Yukimura lebih memilih untuk mengerjakan apa yang seharusnya dia kerjakan supaya kerjanya segera selesai. *ざっか* termasuk kedalam onomatope jenis *giyougo*.

Data 11 (ぐったり)

Setting : Café Maid Latte

Tokoh :

1. Satsuki (pembawa acara lomba)
2. Shintani Hinata (peserta lomba)
3. Misaki Ayuzawa/ Bisanki (peserta lomba)



(KWMS, 23/6:06)

Analisis Situasi: Bisanki dan Hinata memenangkan lomba makan dan berhasil masuk ke final. Raut wajah Bisanki (Misaki) sudah muak dengan makanan makanan tersebut tapi dia harus tetap bertahan hingga babak terakhir selesai. Kemudian ketika Satsuki menjelaskan peraturan babak final raut wajah Bisanki tambah loyo.

onomatope *ぐったり* merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan tingkah laku seseorang yang sedang dalam keadaan lelah dan lemah. Makna lelah dan lemah ini muncul karena Bisanki (Misaki) yang harus makan makanan berbagai macam kue dalam acara lomba makan sehingga dapat menyebabkan Bisanki (Misaki) merasa muak dan muak dengan makanan-makanan

tersebut. Jika dilihat dari gambar diatas maka keadaan lelah dan lemah dapat dilihat dengan tingkah laku seperti badan lemas dan meletakkan kepala diatas meja. ぐったり termasuk kedalam onomatope jenis *giyougo*.

Data 12 (むっしやむっしや)

Setting : di festival kebudayaan SMA Yumesaki

Tokoh :

1. Misaki Ayuzawa (siswi SMA Seika)
2. Usui Takumi (siswa SMA Seika)



(KWMS, 26/2:13)

Analisis Situasi: Di tengah acara festival kebudayaan SMA Yumesaki yang dipadati dengan pengunjung Misaki berhasil keluar dari keramaian. Ketika dia berhasil keluar dari keramaian Misaki melihat Usui yang makan dan membawa banyak makanan. Berdasarkan pengakuan dari Usui makanan itu diterimanya dari para wanita di festival itu.

Onomatope *むっしやむっしや* merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan tingkah laku seseorang yang sedang mengunyah makanan. Makna Usui yang sedang mengunyah makanan ini muncul karena dipicu oleh keadaan perut lapar dan rasa lelah karena sudah beberapa jam berada didalam kerumunan. Setelah bisa keluar dari kerumunan Misaki melihat Usui yang sedang mengunyah makanan dan membawa banyak makanan ditanganya, Usui mengatakan bahwa makanan-makanan itu dia dapatkan dari para perempuan ketika berada dalam kerumunan. *むっしやむっしや* termasuk kedalam onomatope jenis *giyougo*.

Data 13 (がっがっ)

Setting : Ruang ekonomi

Tokoh :

1. Misaki Ayuzawa (siswi dan ketua OSIS SMA Seika)



(KWMS, 21/11:28)

Analisis Situasi: Akhirnya Misaki bersama dengan teman-temannya selesai membuat onigiri. Mengetahui hal tersebut semua orang bergegas menyerbu dan makan onigiri dengan lahapnya. Kemudian Misaki marah karena mereka hanya tau makan tanpa ada pikiran membersihkan tempat itu. Ketika Misaki marah orang-orang rakus tersebut lari terbirit-birit karena takut dengan kemarahan Misaki.

Onomatope *がっがっ* merupakan Komunikasi Non Verbal yang ditunjukkan dengan gerakan tangan yang rakus terhadap makanan. Makna rakus terhadap makanan ini dipicu karena para siswa melihat bahwa

Misaki bersama teman-temannya sudah selesai membuat onigiri sehingga tanpa berpikir lama mereka langsung menyerbu onigiri tersebut. Jika dilihat dari gambar diatas maka tingkah laku orang yang rakus dapat dilihat dengan ciri-ciri seperti ketika makan tangan bergerak dengan cepat. *がっがっ* termasuk kedalam onomatope jenis *giyougo*.

Berdasarkan analisis data diatas terdapat 13 onomatope mengandung *sokuon* yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah dan 13 onomatope mengandung *sokuon* yang ditunjukkan dengan tingkah laku. Ekspresi wajah termasuk kedalam onomatope jenis *gitaigo*, sedangkan tingkah laku termasuk kedalam onomatope jenis *giyougo*. Setelah menganalisis data onomatope yang mengandung *sokuon* dapat disimpulkan bahwa *sokuon* yang ada di tengah dan *sokuon* yang ada diakhir dan ditengah memiliki fungsi yang sama dengan *sokuon* yang berada di akhir yaitu untuk menyatakan suatu perasaan, ekspresi dan emosi. Ekspresi wajah marah dapat di tandai misalnya dengan ciri-ciri seperti mata terbelalak dan ujung alis di angkat. Munculnya onomatope yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah marah dapat diakibatkan oleh alasan-alasan tertentu misalnya ketika ada seseorang membicarakan hal buruk tentang keluarga kita atau orang yang kita sayangi maka kita akan menunjukkan ekspresi wajah marah. Dalam analisis ini ditemukan beberapa ekspresi dan tingkah laku yang tidak ditandai dengan ciri-ciri tertentu seperti kontak mata yang konsisten, tersandung, memungut dengan berulang-ulang, dan mengunyah makanan, tetapi ekspresi dan tingkah laku tersebut muncul karena diakibatkan oleh sebuah alasan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data yang telah disajikan pada pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa ekspresi wajah yang terdapat dalam anime Kaichou wa Meido Sama digambarkan dengan onomatope sebanyak 13 data yaitu ekspresi wajah marah dengan mata terbuka lebar, ekspresi wajah kesal dengan mulut cemberut, ekspresi wajah diam tidak bergerak dengan kontak mata menatap dengan konsisten, ekspresi wajah bahagia, ekspresi wajah murka dengan mulut terbuka lebar, ekspresi wajah panik, ekspresi wajah terkejut, ekspresi wajah kesal, ekspresi wajah tercengang, ekspresi wajah kaget, ekspresi wajah meledek, ekspresi wajah tidur terlelap, dan ekspresi wajah heran.

Sedangkan tingkah laku yang digambarkan dengan onomatope sebanyak 13 data yaitu tingkah laku tiba-tiba muncul, berjalan dengan tergesa-gesa, tingkah laku kesal, gerakan tangan mendorong kening, tiba-tiba menyerang dengan cepat, gerakan mengepakkan baju dengan tegas, menutup mulut dengan tangan,

menggoyang-goyangkan bahu, tersandung, gerakan tangan memungut berulang-ulang, lelah dan lesu, mengunyah makanan, dan rakus. Jadi hasil analisis dari 26 data tersebut sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengetahui ekspresi wajah dan gambaran tingkah laku yang terefleksi pada onomatope dalam anime “Kaichou wa Meido Sama”. Dengan mempelajari komunikasi non verbal dapat digunakan untuk menambah wawasan guna memahami Komunikasi Non Verbal ketika kita berinteraksi secara langsung dengan lawan bicara.

Saran

Memahami Komunikasi Non Verbal untuk menentukan makna memang tidak mudah, dalam hal ini kita harus melihat ciri-ciri bahasa tubuh mereka misalnya mata terbuka lebar memberi makna jika seseorang sedang marah. Perbedaan bahasa juga menjadi sebuah hambatan dalam penelitian ini dikarenakan begitu banyaknya onomatope yang ada di Jepang sehingga tidak menemukan maknanya dalam bahasa Indonesia. Saran untuk penelitian selanjutnya yang ingin mendalami mengenai Komunikasi Non Verbal khususnya dalam onomatope dapat melakukan penelitian lebih lanjut dengan objek yang berbeda. Misalnya Komunikasi Non Verbal yang lain tergambar dalam onomatope dengan data sebuah *dorama* yang bagaimana ini tidak berupa gambar namun kita bisa melihat Komunikasi Non Verbal secara langsung dari tokoh manusia dengan membedakan Komunikasi Non Verbal antara orang Indonesia dan Orang Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Ghassani F. 2021. “Ekspresi Verbal dan Non Verbal dalam Mengungkapkan Ketakutan dan Kemarahan dalam Film *Ready or Not* Oleh Bettinelli-Olpin, Tyler Gillet”. Skripsi. Manado: Universitas SAM Ratulangi.
- Aglobus, Jonathan Mark. “Kaichou Wa Maid Sama [English Sub]” *Youtube*, diunggah oleh AllGirlAnime, 6 April, 2014, <https://youtube.com/playlist?list=PLDfMCxZvbbWqXgNPjmi-7Dl-Q4g4xM5wd>. Diakses pada 25 Maret 2022.
- Akimoto, Miharuru. 2002. *Yoku Wakaru Goi*. Tokyo: ALC.
- Chaer, Abdul. 2003. *Psikolinguistik Kajian Teoritik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Danesi, Marcel. 2011. *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi, cetakan ke- 2*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Darmawansah, A.& Putro, R. (2019). *Penggunaan Komunikasi Non Verbal Bahasa Tubuh dalam Desain Instruksional Pelatih dan Atlet Kategori Tanding Pencak Silat*. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 3(2), 153-167.
- Gantiano, H. (2017). *Analisis Dampak Komunikasi Non Verbal*. *Dharma Duta: Jurnal Penerangan Agama Hindu*, 15(1), 80-95.
- Hayasaka, Maki. 2019. Japanese Onomatopoeia 辞書. Scribd. <https://www.scribd.com/book/436548835>
- Millah, Isma. 2018. “Psikologi Anime Studi Deskriptif pada Komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang”. Skripsi. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Musman, Asti. (2016). *Cara Cepat Membaca Bahasa Tubuh Semudah Membaca Koran*. Yogyakarta: Psikologi Corner.
- Parastuti. 2017. *Ungkapan dan Ekspresi Onomatope Bahasa Jepang*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Pratiwi dkk. (2019). *Komunikasi Non Verbal Anak Autis pada Masa Adaptasi Pra Sekolah*. *Komunida: Media Komunikasi dan Dakwah*, 9(1), 37-52.
- Rivai, Poppy Winaldha. 2019. “Analisis Onomatope Pada Lagu Anak-anak Berbahasa Indonesia”. Skripsi. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Sari, I& Putro, R. (2017). *Komunikasi Nonverbal Guru dan Murid dalam Pemahaman Pesan pada Anak Autis di TKLB Aisyiyah Krian*. *Journal Of Communication*, 2(2), 19-29.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2021. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang, cetakan ke- 4*. Jakarta Pusat: Kesaint Blanc.
- Supangat, Nur Aini Satyani Putri. 2015. *Analisis Kontrasif Onomatope Bahasa Jepang dan Bahasa Jawa*. *Jurnal Japanese Literature*, 1(2), 1-10.