

ONOMATOPE DAN MIMESIS DALAM KOMIK *TOKYO REVENGERS* VOLUME 9

KARYA KEN WAKUI

Riqza Aulia Ramadhanti

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

E-mail: riqza.18014@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 language, imitate-sounds are used to describe the sounds and expressions of the word being described. This imitate-sounds called Onomatopoeia and Mimesis. Japanese people often use onomatopoeia and Mimesis in their conversations because it is short and has a strong sense, and it also provides a livelier impression. The role of onomatopoeia and Mimesis in comic has held a big part in order to convey what's the comic artist wanted to express through their work. Even though there are plenty of paper that explained about Japanese Onomatopoeia, but still the insight about Japanese Mimesis is quite interesting to be explained through a paper. In this paper, the difference between Onomatopoeia and Mimesis will be explained. With that being said, the most suitable methods to run this paper into a proper one is by using qualitative-descriptive methods to breakdown the data that has been collected. And the technique that has been used for explaining the data is domain analysis technique. The explanation will be supported by an example of data that has been obtained from *Tokyo Revengers* Comic. The exact data that has been collected in this paper is *Giongo* and *Gitaigo*, which is represent each onomatopoeia and Mimesis. This paper will shows a result about the difference between onomatopoeia and Mimesis. There are four differences and the discussion is about the difference between each characteristic of Onomatopoeia and Mimesis, which is; 1) the object, 2) sense of capture, 3) sound equation, 4) sound source. Furthermore, will be explained in this paper.

Keywords: onomatopoeia, Mimesis, giongo, gitaigo, comic

概要

日本語では、模倣音は、説明されている単語の音と表現を説明するために使用される。これは、オノマトペとミメシスと呼ばれる模倣音である。日本人はオノマトペやミメシスが短くて感覚が強く、生き生きとした印象を与えるため、会話によく使われる。マンガにおけるオノマトペとミメシスの役割は、漫画家が作品を通して表現したいことを伝えるために大きな役割を果たしてきた。日本のオノマトペについて説明した論文はたくさんあるのが、それでも日本のミメシスについての洞察は、論文を通して説明するのは非常に興味深いものである。本稿では、オノマトペとミメシスの違いについて説明する。そうは言っても、この論文を適切なものにするための最も適切な方法は、収集されたデータを分類するために定性的記述的方法を使用することである。そして、データを説明するために使用されてきた手法は、ドメイン分析手法である。この説明は、東京リベンジャーズ漫画から入手したデータの例によって裏付けられる。この論文で収集された正確なデータは、それぞれのオノマトペとミメシスを表す *Giongo* と *Gitaigo* である。この論文では、オノマトペとミメシスの違いについての結果を示す。4つの違いがあり、議論は、オノマトペとミメシスのそれぞれの特徴の違いについてです。1) オブジェクト、2) キャプチャの感覚、3) サウンド方程式、4) 音源。さらに、この論文で説明する。

キーワード: オノマトペ、ミメシス、擬音語、擬態語、漫画

PENDAHULUAN

Bahasa lebih dari sekadar alat komunikasi tentang sebuah realitas. Lebih dari itu, bahasa sendiri merupakan sebuah alat untuk membangun realitas. Bahasa yang berbeda mampu menciptakan dan mengekspresikan realitas yang berbeda pula. Maka dari itu, bahasa dikategorikan dari pengalaman dan dengan cara yang berbeda. Hal tersebut menciptakan pola alternatif untuk berpikir dalam membuat sebuah persepsi (Spradley, 1979:17).

Dalam sebuah bahasa ada unsur penting yang tak bisa lepas darinya, yakni bunyi dan suara. Bunyi dan suara dalam bahasa memiliki perbedaan yang signifikan. Menurut Kridalaksana, 1983 (dalam Chaer, 2014:42) bunyi adalah kesan pada unsur saraf sebagai akibat dari getaran gendang telinga yang beraksi karena perubahan-perubahan dalam tekanan udara. Bunyi tersebut bersumber pada benda-benda, alat suara pada binatang, dan manusia.

Dalam KBBI, bunyi sendiri memiliki arti sebagai sesuatu yang terdengar (didengar) atau ditangkap oleh telinga; kesan pada pusat saraf sebagai akibat getaran gendang telinga yang bereaksi karena perubahan-perubahan dalam tekanan udara. Sedangkan suara memiliki arti sebagai sesuatu yang dianggap sebagai perkataan (untuk melahirkan pikiran, perasaan, dan sebagainya).

Bahasa tak lepas dari bunyi. Begitu juga bunyi yang berhubungan dengan simbol. Bahasa Jepang adalah satu-satunya bahasa utama dunia yang afiliasi genetiknya dengan bahasa lain atau rumpun bahasa lainnya belum terbukti secara kredibel, sehingga sejak pertengahan abad kesembilan belas, topik yang menantang tersebut telah banyak dibicarakan oleh sarjana asing dan Jepang, yang akhirnya memunculkan hipotesis yang menghubungkan antara bahasa Jepang dengan sejumlah besar bahasa dan rumpun bahasa yang diajukan. (Shibatani, 1990:94).

Terlepas dari kontroversi bahasa Jepang pada pertengahan abad kesembilan belas, bahasa Jepang memiliki salah satu keunikannya tersendiri, yakni tiruan bunyi atau Mimesis. Kriteria dari sebuah tiruan suara sering digunakan untuk mendefinisikan Mimesis. Hal tersebut bukan semata-mata timbul dari sebuah asumsi bahwa ada asosiasi yang tidak-arbitrer dari sebuah suara dan arti dari sebuah kata sendiri. Contohnya, kata *koso-koso* berarti suara gemerisik yang ditimbulkan oleh gesekan antara benda yang tipis dan kering, seperti daun kering atau potongan kertas, yang saling bergesekan, dan pengucapannya yang identik dan menyerupai suara aslinya dari fenomena tersebut adalah *koso-koso* (Martinez, 2018:3).

Dalam ranah semantik, Onomatope dan Mimesis dapat tergolong di dalamnya karena mengkaji tentang makna. Istilah semantik sendiri kerap kali diartikan sebagai studi tentang makna, atau lebih akuratnya lagi, semantik dapat didefinisikan sebagai studi tentang hubungan linguistik dan makna. Hubungan tersebut telah diatur jelas oleh sebuah aturan, sama seperti aspek-aspek lain dari struktur linguistik (Kroeger, 2018:4).

Onomatope berasal dari bahasa Yunani *Onomatopoeia* yang merupakan gabungan dari dua kata, yakni ‘*onoma*’ dan ‘*poeio*’ yang masing-masing memiliki arti ‘nama’ dan ‘membuat’. Sehingga Onomatope dapat diartikan sebagai pembuatan nama atau memberi nama sebagaimana bunyinya. Dalam Skripsi milik Pramudita (Pramudita, 2020:3), disebutkan mengenai teori milik Ogata (2006:3), yang mendefinisikan Onomatope sebagai imitasi bunyi yang menggambarkan suara hewan atau fenomena alam. Lalu adapun Pramudita menyebutkan teori milik Sugahara (2001:1), yang berpendapat bahwa Onomatope adalah ekspresi special bahasa karena bentuk fonologisnya terlihat lebih tepat terkait artinya.

Begitu juga dengan Mimesis atau *mimetic* yang sama-sama berasal dari bahasa Yunani, yakni ‘*mimēsthai*’ dan ‘*mimos*’ yang masing-masing memiliki arti ‘meniru’ dan ‘imitator, aktor’. Mimesis adalah sesuatu yang bukan berupa suara, atau tidak berhubungan dengan indra pendengaran, namun diubah lalu diekspresikan dengan merujuk kepada indra pendengaran. Dengan kata lain, Mimesis merupakan kata yang mendeskripsikan suatu keadaan yang dirasakan melalui indra penglihatan, peraba, dan perasa (Pramudita, 2020:4).

Tiruan bunyi atau Mimesis (*symbolic-sound*) merupakan salah satu bentuk ciri khas dari penggunaan kata dalam bahasa Jepang yang sering digunakan, bahkan dalam kegiatan sehari-hari. Ekspresi tersebut merujuk pada *giongo* dan *gitaigo* dalam linguistik bahasa Jepang (Martinez, 2018:2). Dalam bahasa Jepang, Onomatope dibedakan menjadi dua golongan besar, yaitu Onomatope yang merupakan peniruan bunyi yang dikeluarkan objek, disebut *giongo*. Sedangkan Onomatope yang merupakan peniruan terhadap peniruan terhadap suatu keadaan atau perilaku, disebut *gitaigo* (Parastuti dkk, 2017:8). Namun, Onomatope umumnya digunakan untuk merepresentasikan bentuk dari bunyi dan suasana ataupun pergerakan makhluk hidup ke dalam bentuk kata.

“Comparing to a speech line, an onomatopoeia is still a type of textual information without context.” Dibandingkan dengan bentuk lisan, Onomatope masih termasuk ke dalam informasi tekstual tanpa konteks (Yihong, 2019:851). Seperti dalam contoh berikut:



©Ken Akamatsu dari Manga 109 dataset

Wujud Onomatope “どどっ” (*dodo*) berarti orang yang terjatuh ke tanah, dan wujud Mimesis “スッキリ” (*sukkiri*) berarti kondisi ruangan yang sangat bersih. (Komik “Love Hina” dalam artikel Yihong, 2019:851).

Dalam penelitian Fitri Khoirun Nissa mengenai proses penerjemahan Komik berbahasa Korea ke dalam bahasa Indonesia, perbedaan Onomatope dan Mimesis juga Nampak signifikan, seperti dalam contoh panel yang diambil sebagai berikut:



Figure 1 Yeosin ganglim.



Figure 2 The secret of angel.

©Komik The Secret of Angel

Dalam komik tersebut, kata 툅 (*tuk*) dalam bahasa Korea adalah wujud Onomatope yang diartikan ke dalam bahasa Indonesia menjadi ‘tuk’. Bunyi ‘tuk’ dalam Onomatope bahasa Indonesia berarti peniruan bunyi dari membuka pintu (Nissa, 2021:300).



Figure 11 Yeosin ganglim.



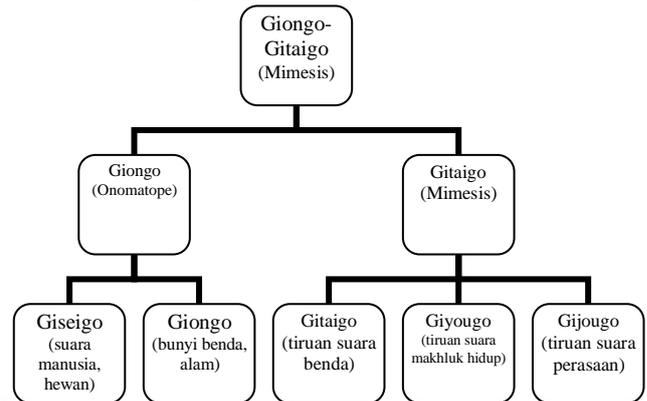
Figure 12 The secret of angel.

©Komik The Secret of Angel

Mimesis 팡팡 (*pangpang*) adalah penggambaran kondisi seseorang yang tidak melakukan apa-apa dan hanya bermalas-malasan saat bermain game. Penerjemah menggunakan kata bahasa Indonesia ‘syut syut’ untuk mengartikan ‘pangpang’ sebagai penggambaran mimesis tersebut (Nissa, 2021:301).

Menurut Kindaichi, 1978 (dalam Hirose, 1981:2), bentuk dan fungsi dari Mimesis Bahasa Jepang memiliki klasifikasi: 1) sebagai fungsi semantik menjadi tiruan bunyi (*giseigo*, *giongo*), 2) sebagai tiruan suara (*gitaigo*, *giyougo*), yang didalamnya termasuk kata yang menunjukkan peristiwa yang dapat dirasakan secara visual

(*giyougo*). Menurut teori Kindaichi (1978), bentuk dari jenis Mimesis dapat diklasifikasikan sebagai berikut:



Ekspresi onomatopoetik sangat lekat dengan kehidupan masyarakat Jepang. Hal tersebut kerap kali muncul dalam percakapan sehari-hari, dialog animasi, dan dalam karya sastra (Shibatani, 1990: 157).

Salah satu karya sastra yang terkenal dari Jepang adalah komik. Secara etimologis kata komik berasal dari bahasa Jepang yaitu *Manga* yang berarti komik. Komik merupakan karya sastra kreatif yang ditransmisikan secara komunikatif oleh pengarangnya untuk tujuan estetika. Sebagai suatu karya sastra yang lahir dari imajinasi kreatif pengarang, komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar yang tidak bergerak dan disusun sedemikian rupa menjadi sebuah cerita dan dilengkapi dengan teks (Sihombing, 2021:1). Dalam komik terdapat banyak kata yang menggambarkan bentuk tiruan bunyi dan suara. Tiruan bunyi dan suara dalam komik berperan penting bagi pembaca untuk membantu membangkitkan imajinasi serta membuat adegan dalam komik terkesan lebih hidup. Selain dapat membantu memberi efek imajinasi pada pembaca, tiruan bunyi dan suara pada komik berperan sebagai pengungkapan perasaan karakter yang dikemas dalam bentuk tiruan suara yang disertai adegan bergambar dalam penyampaianya.

Komik *Tokyo Revengers* Volume 9 merupakan Komik karya Ken Wakui yang belakangan cukup populer diantara penggemar komik di seluruh dunia. Komik dengan genre drama, fiksi-sains, dan *thriller* yang dirilis pada 16 Juli 2019 ini menceritakan tentang pemuda berusia 26 tahun bernama Hanagaki Takemichi yang bisa melakukan perjalanan lintas waktu. Pada Volume ke-9 Komik *Tokyo Revengers*, Takemichi melakukan perjalanan lintas waktu ke masa lalu untuk menyelamatkan teman-temannya dari hal-hal berbahaya agar di masa depan, Takemichi bisa berkumpul dengan teman-temannya dengan damai. Selain latar belakang cerita yang unik, Komik *Tokyo Revengers* Volume 9 juga memiliki berbagai macam adegan yang memunculkan keingintahuan penulis mengenai latar belakang suara yang menjadi efek penjelas dari beberapa adegan, yakni tiruan

suara yang menambah kesan dramatisasi pada tiap *bamen* (panel) gambar di setiap adegannya.

Berdasar keingintahuan penulis, muncul alasan mengenai pemilihan judul yang dipilih untuk diteliti lebih lanjut, yakni melakukan penelitian tentang latar belakang suara dalam komik *Tokyo Revengers* Volume 9, penulis menemukan hal menarik mengenai adanya perbedaan dalam bentuk tiruan bunyi. Biasanya tiruan bunyi dalam komik hanya disebut sebagai Onomatope, namun setelah menemukan beberapa teori dari penulis-penulis terdahulu mengenai penelitian terkait tiruan bunyi, terdapat istilah yang sama-sama digunakan untuk menyebut sebuah tiruan suara, yaitu Mimesis. Penulis menemukan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara Onomatope dan Mimesis yang kemudian menjadi dasar ditulisnya penelitian ini, sehingga memunculkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- A. Bagaimana wujud Onomatope dalam Komik *Tokyo Revengers* Volume 9 karya Ken Wakui?
- B. Bagaimana wujud Mimesis dalam Komik *Tokyo Revengers* Volume 9 karya Ken Wakui?
- C. Bagaimana perbedaan Onomatope dan Mimesis dalam Komik *Tokyo Revengers* Volume 9 karya Ken Wakui?

Terkait rumusan masalah tersebut di atas, untuk memudahkan penelitian yang dilakukan, penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti pada masing-masing bentuk Onomatope yaitu *Giongo*, dan bentuk Mimesis *Gitaigo*. Rumusan masalah dan batasan masalah dibuat agar pembahasan penelitian tidak terlalu meluas, serta bisa memenuhi kebutuhan penelitian yang bertujuan untuk menunjukkan penemuan penulis mengenai Onomatope yang diketahui memiliki lingkup yang luas, yang mana Onomatope sendiri masuk dalam payung Mimesis. Jadi, berbeda dari yang biasa diketahui, tiruan bunyi tidak hanya Onomatope, namun juga Mimesis. Dalam bahasa Jepang sendiri, menurut Fukuda, 2017 (dalam Qanita, 2020:14) Onomatope adalah *Giongo* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai kata yang meniru suara, dan Mimesis adalah *Gitaigo* yang diartikan sebagai kata yang meniru suatu tindakan atau keadaan.

Berdasar hal tersebut, penulis merancang penelitian ini dengan tujuan untuk memaparkan perbedaan Onomatope dan Mimesis melalui perantara berupa data yang diambil secara langsung dari Komik *Tokyo Revengers* Volume 9. Kemudian data yang diperoleh akan diolah sedemikian rupa agar manfaat penelitian dapat tercapai, yakni menunjukkan bahwa tiruan suara dalam komik tidak hanya Onomatope, tetapi juga ada Mimesis, yang biasanya pembahasan tentang bunyi atau tiruan suara pada komik disamaratakan dalam lingkup onomatope. Dalam penelitian ini dipaparkan juga mengenai bagaimana bentuk Onomatope dan Mimesis dapat berbeda satu sama

lain. Hal tersebut dilakukan dengan memberikan contoh secara langsung melalui analisis data mengenai bagaimana Onomatope dan Mimesis bisa berbeda satu sama lain.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif dan dirancang untuk memaparkan Onomatope dan Mimesis yang ada di dalam Komik *Tokyo Revengers* Volume 9 Karya Ken Wakui guna mengeksplorasi data-data yang sesuai dengan teori-teori yang telah ditemukan, yang kemudian diolah dan dipilih menurut langkah-langkah analisis data yang sesuai. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis domain (*domain analysis*) untuk menganalisis gambaran objek penelitian secara umum dan bersifat eksplorasi. Sehingga diharapkan target untuk memperoleh gambaran umum dapat tercapai (Suyitno, 2018:122). Teknik analisis domain diterapkan dengan cara mengeksplorasi data yang diperoleh dan kemudian menentukan hubungan semantik tiap data dengan analisis sebab-akibat. Analisis sebab-akibat dilakukan guna memunculkan hasil analisis yang mampu mengklasifikasikan data berdasar teori yang didapat.

Sumber data diambil langsung dari Komik *Tokyo Revengers* Volume 9 dengan mengambil data-data berupa tiruan bunyi yang berjenis *giongo* dan *gitaigo* yang kemudian masing-masing akan diklasifikasikan ke dalam bentuk Onomatope dan Mimesis. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah studi kepustakaan dan teknik catat, yang kemudian diterapkan dengan langkah-langkah berikut: Penulis membaca Komik *Tokyo Revengers* Volume 9, kemudian mengumpulkan data berupa Onomatope dan Mimesis yang keseluruhan berjumlah 111 data yang tergolong ke dalam beberapa bentuk. Pertama, golongan Onomatope, terdapat 34 data yang kemudian digolongkan lagi ke dalam bentuk *Giongo* dan *Giseigo* yang masing-masing berjumlah 17 data. Kemudian golongan Mimesis, terdapat 77 data, dengan 63 data berupa *Giyougo*, 4 data berupa *Gitaigo*, dan 10 data berupa *Gijougo*.

Setelah itu, data yang diperoleh dianalisis dan diklasifikasikan sesuai domain berupa Onomatope dan Mimesis. Data yang telah diklasifikasikan berjumlah 21 data, yang masing masing berupa 17 data termasuk ke dalam klasifikasi Onomatope, dan 4 data termasuk ke dalam klasifikasi Mimesis, yang kemudian disertakan gambar dan kode pada tiap data nya. Kode yang digunakan adalah sebagai berikut:

Data 1 (ガチャ/TR/pg.3)

- a. ガチャ : merujuk pada Onomatope/Mimesis yang ditemukan

- b. TR : merujuk pada judul komik “Tokyo Revengers”
- c. pg.3 : merujuk pada nomor halaman yang memuat Onomatope/Mimesis yang ditemukan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari Komik *Tokyo Revengers* Volume 9, diperoleh 21 data dari keseluruhan Onomatope dan Mimesis yang masing-masing terdapat 17 data berjenis Onomatope dan 4 data berjenis Mimesis. Dalam penelitian ini, Data yang diklasifikasikan telah dibedakan berdasarkan salah satu dari tiap jenis Onomatope dan Mimesis, yakni Onomatope dalam bentuk Giongo dan Mimesis dalam bentuk Gitaigo. Setelah mengklasifikasikan tiap data yang telah diperoleh, berikut akan ditunjukkan perbedaan tiap klasifikasi data dengan jumlah data yang diperoleh sebagai berikut:

Onomatope		Mimesis			Jml
Giongo	Giseigo	Giyougo	Gitaigo	Gijougo	
17 data	17 data	63 data	4 data	10 data	111 data
34 data		63 data			

Dalam pengumpulan data, telah disortir sedemikian rupa untuk mendapat data yang akan diteliti berupa Onomatope berwujud Giongo dengan jumlah 17 data, serta Mimesis berwujud Gitaigo berjumlah 4 data.

A. Onomatope

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan 17 data berupa Onomatope *Giongo* yang merupakan hasil sebab-akibat dari perbuatan atau perkataan antar tokoh dalam komik *Tokyo Revengers* Volume 9. Data yang ditemukan adalah sebagai berikut:

Data 1 (ガチャ/TR/pg.3)



- Tokoh :
- 1. Hanagaki Takemichi
 - 2. Matsuno Chifuyu
 - 3. Pelayan

Latar :
Pintu masuk markas Geng Tokyo Manji

Makna ガチャ :

Bunyi yang timbul saat pintu dibuka

Analisis *bamen* :

Geng Tokyo Manji mengadakan pertemuan untuk para eksekutif atau petinggi Geng. Takemichi dan Chifuyu yang baru sampai di depan markas disambut kedatangannya oleh seorang pelayan yang kemudian membukakan pintu untuk mereka berdua. Ketiganya pun masuk ke dalam markas dan berjalan di lorong menuju tempat pertemuan.

Sembari membukakan pintu, Pelayan berkata "こちらである", mempersilakan Takemichi dan Chifuyu untuk masuk. Di sela perkataannya, muncul bunyi ガチャ sebagai impresi pintu yang dibuka. Onomatope ガチャ merupakan jenis Giongo yang merupakan bunyi yang timbul dari pergerakan benda mati. Bunyi ガチャ timbul karena pergerakan dari pintu yang dibuka oleh si pelayan yang kemudian memunculkan sebuah suara yang ditunjukkan melalui kata ガチャ. Giongo sendiri merupakan Onomatope yang muncul karena adanya sebuah bunyi dari pergerakan benda mati yang getarannya dapat langsung ditangkap oleh indra pendengaran.

Data 2 (ドンツ/TR/pg.49-50)



Tokoh :

- 1. Hanagaki Takemichi
- 2. Kisaki Tetta

Latar :

Ruangan untuk petinggi Geng Tokyo Manji

Makna ドンツ :

Bunyi yang timbul saat pistol ditembakkan

Analisis *bamen* :

Kisaki menangkap Takemichi karena telah membocorkan informasi tentang Geng Tokyo Manji. Takemichi disekap di Ruangan khusus milik Kisaki yang hanya bisa digunakan oleh petinggi Geng Tokyo Manji. Untuk mencari tahu hal apa saja yang dibocorkan Takemichi, Kisaki mengancam Takemichi dengan menodongkan pistol kepadanya.

Kisaki terus berusaha membuat Takemichi berbicara, namun Takemichi tetap diam. Kemudian Kisaki berkata, "なあ 花垣。テメエさっきまら何「自分は関係ありません」って顔してやがんだ

?", ucapnya sambil menodongkan pistol pada Takemichi. Walaupun telah mengancam seperti itu, Kisaki yang tak kunjung mendapat jawaban dari Takemichi, akhirnya Kisaki mengarahkan pistol ke kaki Takemichi dan menarik pelatuk pistolnya hingga timbul bunyi ドンッ. Onomatope ドンッ merupakan jenis Giongo yang merupakan bunyi yang timbul dari benda mati. Bunyi ドンッ timbul karena Kisaki menembakkan pistol yang kemudian bunyinya dapat ditangkap langsung oleh indra pendengaran.

Data 3 (ドン/TR/pg.55-57)



Tokoh :

1. Hanagaki Takemichi
2. Matsuno Chifuyu
3. Kisaki Tetta

Latar :

Ruangan untuk petinggi Geng Tokyo Manji

Makna ドン :

Bunyi yang timbul saat pistol ditembakkan

Analisis *bamen* :

Takemichi dan Chifuyu ditangkap oleh Kisaki karena telah berkhianat pada Geng Tokyo Manji. Keduanya disekap dan diikat di kursi agar tidak membuat perlawanan. Chifuyu menyampaikan pesan terakhirnya kepada Takemichi tentang Geng Tokyo Manji berkata, "場地さんの思いを... 東卍を頼むぞ相棒", setelah mengucapkan kalimat tersebut, Chifuyu akhirnya ditembak oleh Kisaki hingga tewas.

Bunyi tembakan yang dihasilkan oleh pistol yang pelatuknya telah ditarik oleh Kisaki memunculkan Onomatope berbentuk ドン yang merupakan jenis Giongo. ドン termasuk ke dalam Onomatope berjenis Giongo karena merupakan bunyi yang berasal dari benda mati, yaitu peluru dari pistol yang ditembakkan. Seperti yang disebutkan dalam teori Kindaichi (1978) tentang klasifikasi Onomatope dan Mimesis, bunyi letupan peluru yang ditembakkan dapat langsung ditangkap oleh indra pendengaran, dan membuat bunyi ドン masuk ke dalam klasifikasi Onomatope dan bukan Mimesis.

Data 4 (ドッ/TR/pg.64-66)



Tokoh :

1. Hanagaki Takemichi
2. Kisaki Tetta
3. Hanemiya Kazutora

Latar :

Ruangan untuk petinggi Geng Tokyo Manji

Makna ドッ :

Bunyi yang timbul saat pintu dibuka dengan paksa

Analisis *bamen* :

Takemichi yang disekap oleh Kisaki sedang diancam dengan pistol yang diletakkan di atas kepalanya untuk membuatnya takut. Sesaat sebelum Kisaki menarik pelatuk pistolnya, lampu tiba-tiba padam. Di situlah muncul Kazutora yang datang untuk menyelamatkan Takemichi. Dapat disimpulkan bahwa Kazutora yang datang menyelamatkan Takemichi, karena pada gambar ke-3 Takemichi sudah keluar dari ruangan di mana ia disekap oleh Kisaki, dan ada Kazutora di sampingnya.

Pada saat Kazutora menyelamatkan Takemichi, ia memadamkan lampu dan menerobos masuk ke dalam ruangan dengan cara mendobrak pintu. Saat Kazutora mendobrak pintu, timbullah Onomatope ドッ. Walaupun bunyi ドッ dari pintu yang didobrak tidak dapat ditangkap oleh indra penglihatan, namun Onomatope ドッ dapat ditangkap langsung oleh indra pendengaran dan menjadikan ドット termasuk ke dalam Onomatope Giongo yang berasal dari bunyi benda mati berupa bunyi pintu yang didobrak.

Data 5 (ゴ/TR/pg.64-66)



Tokoh :

1. Hanagaki Takemichi
2. Kisaki Tetta
3. Hanemiya Kazutora

Latar :

Ruangan untuk petinggi Geng Tokyo Manji

Makna ゴ :

Bunyi yang timbul saat benda dipindah dengan paksa

Analisis *bamen* :

Kazutora menerobos masuk ke dalam ruangan di mana Takemichi disekap oleh Kisaki. Keadaan di dalam ruangan gelap gulita. Setelah Kazutora mendobrak pintu untuk masuk ke dalam ruangan, ia kesulitan untuk melihat, karena itu dia menuju ke arah Takemichi dengan memindahkan asal barang-barang yang dirasa menghalanginya.

Dalam keadaan yang gelap gulita, Kazutora memindahkan barang secara acak agar bisa sampai ke Takemichi. Saat Kazutora memindahkan barang-barang yang menghalanginya, terdengar bunyi dari benda yang berjatuh hingga timbul Onomatope ゴ. Walaupun keadaan ruangan gelap dan proses pemindahan barang oleh Kazutora tidak dapat ditangkap oleh indra penglihatan, namun bunyi ゴ dapat langsung ditangkap oleh indera pendengaran. Hal itulah yang membuat bunyi ゴ termasuk ke dalam Onomatope Giongo.

Data 6 (バキ/TR/pg.64-66)



Tokoh :

1. Hanagaki Takemichi
2. Kisaki Tetta
3. Hanemiya Kazutora

Latar :

Ruangan untuk petinggi Geng Tokyo Manji

Makna バキ :

Bunyi yang timbul saat benda-benda digeser hingga terjatuh

Analisis *bamen* :

Kazutora menerobos masuk ke ruangan Kisaki untuk menyelamatkan Takemichi dengan cara mendobrak pintu untuk bisa masuk, dan karena keadaan ruangan gelap gulita, ia menyingkirkan barang-barang yang menghalanginya agar bisa sampai ke Takemichi.

Saat Kazutora memindahkan barang-barang yang menghalanginya, banyak barang yang jatuh berserakan hingga timbul bunyi バキ. Meskipun keadaan ruangan

gelap dan proses pemindahan barang hingga menyebabkan benda-benda berjatuh tidak dapat ditangkap oleh indra penglihatan, tapi jatuhnya benda-benda tersebut dapat diindikasikan dengan bunyi バキ. Oleh karena itu, バキ termasuk ke dalam klasifikasi Onomatope Giongo yang bunyinya berasal dari benda mati, serta dapat langsung ditangkap oleh indra pendengaran.

Data 7 (プー/TR/pg.72-73)



Tokoh :

1. Hanagaki Takemichi
2. Matsuno Chifuyu
3. Hanemiya Kazutora

Latar :

Di bawah jembatan, dan di depan rumah tahanan

Makna プー :

Bunyi yang timbul saat klakson dibunyikan

Analisis *bamen* :

Kazutora berhasil menyelamatkan Takemichi dari Kisaki. Setelahnya, mereka berbincang di bawah jembatan. Takemichi mendengar kilas balik cerita Kazutora saat dia baru saja keluar dari tahanan dan berkata, "千冬を助けたかった", dan mengklaim bahwa Chifuyu yang menyelamatkannya. Pada saat itu, di depan tahanan remaja, Chifuyu sudah menunggu di dalam mobil untuk menjemput Kazutora. Seakan memberi isyarat kepada Kazutora, Chifuyu berkata, "お久しぶりである一虎君、乗ってきませんか?", sambil membunyikan klakson untuk menyapa Kazutora.

Klakson yang dibunyikan oleh Chifuyu menimbulkan sebuah Onomatope プー. Bunyi klakson tersebut dapat langsung ditangkap oleh indra pendengaran serta berasal dari benda mati. Oleh karena itu, bunyi プー termasuk ke dalam klasifikasi Onomatope Giongo.

Data 8 (ブオオ/TR/pg.82-83)



Tokoh :

1. Hanagaki Takemichi
2. Hanemiya Kazutora

Latar :

Di bawah jembatan, di dalam mobil

Makna ブオオ :

Bunyi yang timbul saat mobil sedang melaju

Analisis *bamen* :

Kazutora yang telah membebaskan Takemichi dari sekapan Kisaki berbicara di bawah jembatan mengenai rencana untuk merebut kembali kejayaan Geng Tokyo Manji, "オレ達の東卍を撮ろ戻すぞ". Kemudian Kazutora dan Takemichi masuk ke dalam mobil.

Ketika mobil melaju, timbul bunyi ブオオ yang menunjukkan impresi mobil sedang berjalan. Bunyi tersebut dapat langsung ditangkap oleh indra pendengaran dan berasal dari benda mati. Oleh karena itu, bunyi ブオオ termasuk ke dalam klasifikasi Onomatope Giongo.

Data 9 (ガシャッ/TR/pg.100-101)



Tokoh :

1. Hanagaki Takemichi
2. Hanemiya Kazutora
3. Tachibana Naoto
4. Rekan Naoto sesama polisi

Latar :

Di depan gang rumah Takemichi

Makna ガシャッ :

Bunyi yang timbul saat borgol dipasang di tangan

Analisis *bamen* :

Kazutora mengantar Takemichi sampai di depan gang rumahnya. Namun, Naoto dan rekan polisinya sudah berada di sana menunggu kedatangan

Takemichi. Sesaat setelah Takemichi turun dari mobil Kazutora, Naoto berkata, "花垣武道、午前 7 時 38 分逮捕します!", sambil memasang borgol ke tangan Takemichi.

Bunyi borgol yang dipasang ke tangan Takemichi menimbulkan bunyi ガシャッ. Bunyi tersebut dapat langsung ditangkap oleh indra pendengaran serta berasal dari benda mati. Oleh karena itu, bunyi ガシャッ termasuk ke dalam klasifikasi Onomatope Giongo.

Data 10 (ドン/TR/pg.107-108)



Tokoh :

1. Hanagaki Takemichi
2. Matsuno Chifuyu

Latar :

Ruangan untuk petinggi Geng Tokyo Manji

Makna ドン :

Bunyi yang timbul saat meja dipukul/digebrak

Analisis *bamen* :

Kilas balik saat Takemichi melihat rekaman bukti yang diserahkan Chifuyu kepada Naoto. Di dalam rekaman, nampak Takemichi berkata, "そいつが東卍に邪魔だって事だ", sembari menggebrak meja hingga menimbulkan bunyi nyaring yang ditunjukkan dari penggambaran yang memiliki kesan getaran keras.

Meja yang dipukul oleh Takemichi menimbulkan bunyi ドン. Bunyi tersebut dapat langsung ditangkap oleh indra pendengaran dan berasal dari benda mati. Karena itu, bunyi ドン masuk ke dalam klasifikasi Onomatope Giongo.

Data 11 (ドンッ/TR/pg.112-113)



Tokoh :

1. Hanagaki Takemichi

2. Tachibana Naoto
3. Tachibana Hinata
4. Atsushi Sendou

Latar :

Ruang interogasi, parkir taman

Makna ドンッ :

Bunyi yang timbul saat mobil menabrak tembok

Analisis *bamen* :

Takemichi melakukan kilas balik saat Naoto menginterogasinya. Saat itu, Naoto menunjukkan sebuah rekaman video yang disembunyikan oleh Chifuyu sambil berkata, "この動画がその証拠である。松野千冬はこの動画を隠していました。彼は君を庇ったのである". Setelah mendengar kalimat Naoto, Takemichi mengingat kejadian dimana Hinata terbunuh di dalam mobil. Kejadian itu terjadi karena Atsushi menabrakkan mobilnya ke mobil Hinata yang sedang terparkir di taman hingga ringsek menabrak tembok. Keduanya pun tewas di tempat.

Tabrakan tersebut memunculkan sebuah bunyi ドンッ. Seperti yang disebutkan dalam teori Kindaichi (1978) tentang klasifikasi Onomatope dan Mimesis, bunyi ドンッ termasuk ke dalam Onomatope jenis Giongo yang muncul dari benda mati berupa mobil yang ditabrakkan ke tembok, yang keadaannya bisa ditangkap oleh indra pendengaran, serta bunyi yang dihasilkan dapat ditangkap oleh indra pendengaran.

Data 12 (ドンドン/TR/pg.127-129)



Tokoh :

1. Hanagaki Takemichi
2. Tachibana Naoto

Latar :

Ruang interogasi

Makna ドンドン :

Bunyi yang timbul saat pintu diketuk berkali-kali

Analisis *bamen* :

Takemichi sedang berada di ruang interogasi bersama Naoto mendengar bunyi ketukan pintu yang berulang. Hal tersebut membuat Naoto dan Takemichi cukup gusar dan berkata, "行くなら今しかありません!君と稀咲鉄太二人に過去で何があったのか..."

それが姉さんの死の謎を解く鍵である!", lalu akhirnya mereka membuat mereka memikirkan keputusan cepat sebelum Takemichi melakukan perjalanan ke masa lalu melalui jabatan tangan bersama Naoto.

Pintu yang diketuk berulang menimbulkan bunyi ドンドン. Bunyi tersebut dapat langsung ditangkap oleh indra pendengaran serta berasal dari benda mati. Oleh karena itu, ドンドン termasuk ke dalam klasifikasi Onomatope Giongo.

Data 13 (カーン/TR/pg.132)



Tokoh :

1. Hanagaki Takemichi
2. Tachibana Hinata

Latar :

Arena bowling

Makna カーン :

Bunyi yang timbul saat pin bowling jatuh berserakan

Analisis *bamen* :

Takemichi dan Hinata sedang bermain bowling. Giliran Takemichi yang melempar bola bowling. Bola bowling yang dilempar Takemichi mengenai semua pin bowling hingga membuat Hinata turut bersemangat dan berkata, "ストライク!", dan pin bowling pun berjatuh hingga menimbulkan bunyi カーン.

Seperti yang disebutkan dalam teori Kindaichi (1978) tentang klasifikasi Onomatope dan Mimesis, bunyi pin bowling yang jatuh berserakan memunculkan Onomatope Giongo カーン yang dapat langsung ditangkap oleh indra pendengaran dan berasal dari benda mati berupa pin bowling.

Data 14 (ゴトン/TR/pg.133-134)



Tokoh :

1. Hanagaki Takemichi
2. Tachibana Hinata

Latar :

Arena bowling

Makna ゴトン :

Bunyi yang timbul saat bola bowling dilempar

Analisis *bamen* :

Takemichi dan Hinata sedang bermain bowling. Tiba giliran Hinata untuk melempar bola bowling. Namun, daripada melemparnya, Hinata lebih seperti menggelindingkan bola bowlingnya.

Bola bowling yang digelindingkan oleh Hinata memunculkan bunyi ゴトン. Seperti yang disebutkan dalam teori Kindaichi (1978) tentang klasifikasi Onomatope dan Mimesis, pergerakan benda mati berupa bola bowling yang memunculkan bunyi ゴトン dapat langsung ditangkap oleh indra pendengaran. Karena itulah ゴトン termasuk ke dalam klasifikasi Onomatope Giongo.

Data 15 (ズズズ/TR/pg. 134-135)



Tokoh :

1. Hanagaki Takemichi
2. Tachibana Hinata

Latar :

Arena bowling

Makna ズズズ :

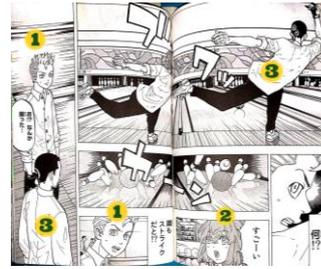
Bunyi yang timbul saat bola bowling menggelinding

Analisis *bamen* :

Takemichi dan Hinata sedang bermain bowling bersama. Giliran Takemichi yang melempar bola bowling. Bola bowling yang dilempar oleh Takemichi menggelinding dengan cepat menuju arah pin bowling dan menimbulkan bunyi ズズズ.

Seperti yang disebutkan dalam teori Kindaichi (1978) tentang klasifikasi Onomatope dan Mimesis, pergerakan benda mati berupa bola bowling yang menimbulkan bunyi ズズズ dapat ditangkap langsung oleh indra penglihatan dan pendengaran, sehingga ズズズ dapat diklasifikasikan sebagai Onomatope Giongo.

Data 16 (カーン/TR/pg.136-137)



Tokoh :

1. Hanagaki Takemichi
2. Tachibana Hinata
3. Shiba Hakkai

Latar :

Arena bowling

Makna カーン :

Bunyi yang timbul saat pin bowling jatuh berserakan

Analisis *bamen* :

Takemichi dan Hinata sedang bermain bowling, tetapi mereka tak hanya berdua saja, Hakkai juga turut bermain. Saat giliran Hakkai melempar bola bowling, bola menggelinding dengan cepat menuju arah pin bowling dan menimbulkan bunyi カーン.

Berbeda dengan カーン pada data sebelumnya yang menunjukkan jatuhnya pin bowling, pada data ini nampak bahwa カーン yang dijadikan fokus utama adalah bola bowling. Hal itu dapat dilihat dari impresi pada gambar yang lebih didramatisir dan berfokus pada pergerakan bola.

Seperti yang disebutkan dalam teori Kindaichi (1978) tentang klasifikasi Onomatope dan Mimesis, pergerakan benda mati berupa bola bowling yang menimbulkan bunyi カーン dapat ditangkap langsung oleh indra penglihatan dan pendengaran, sehingga カーン dapat diklasifikasikan sebagai Onomatope Giongo.

Data 17 (ブオン/TR/pg.155-157)



Tokoh :

1. Hanagaki Takemichi
2. Tachibana Hinata
3. Shiba Hakkai
4. Shiba Yuzuha
5. Anggota Geng Black Dragon

Latar :

Di depan gang rumah Hakkai

Makna ブオン :

Bunyi yang timbul dari mesin motor yang menyala

Analisis *bamen* :

Takemichi, Hinata, dan Shiba bersaudara berjalan pulang bersama. Saat tiba di depan rumah Shiba bersaudara, ada segerombolan geng yang menghadang mereka berempat. Geng yang menghadang mereka adalah Black Dragon. Anggota Geng Black Dragon datang dengan membawa motor secara bergerombol yang menimbulkan bunyi ブオン.

Seperti yang disebutkan dalam teori Kindaichi (1978) tentang klasifikasi Onomatope dan Mimesis, bunyi mesin kendaraan bermotor berupa ブオン dapat langsung ditangkap oleh indra pendengaran. Oleh karena itu, ブオン masuk ke dalam klasifikasi Onomatope Giongo.

Keseluruhan 17 data Onomatope telah dipaparkan dan menghasilkan sebuah simpulan sementara bahwa Onomatope *Giongo* adalah penjelas bunyi yang berasal dari benda mati dan impresinya langsung diterima oleh indra pendengaran. Dalam hal ini, berarti Onomatope merupakan bunyi yang dapat ditangkap oleh indra manusia yang impresinya tak hanya bisa ditangkap oleh indra penglihatan dan peraba saja, namun juga dapat ditangkap oleh indra pendengaran secara langsung.

B. Mimesis

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan 4 data berupa Mimesis *Gitaigo* yang merupakan hasil sebab-akibat dari perbuatan atau perkataan antar tokoh dalam komik *Tokyo Revengers* Volume 9. Data yang ditemukan adalah sebagai berikut:

Data 1 (ガッシャン/TR/pg.13-14)



Tokoh :

1. Hayashida Haruki
2. Shiba Hakkai

Latar :

Ruang perkumpulan Geng Tokyo Manji

Makna ガッシャン :

Tiruan suara yang menunjukkan kursi rusak karena ditendang/dihancurkan

Analisis *bamen* :

Dalam pertemuan anggota khusus Geng Tokyo Manji, Hakkai mencemooh Hayashida dengan berkata, "テムエごときに会うわけねえだろ。マイキーマイキーってよお。テムエら古参はなんかあるとすぐ”マイキー”だな!". Mendengar ucapan Hakkai, Hayashida murka dan meluapkan amarahnya dengan menendang kursi hingga hancur.

Kursi yang rusak sebagai objek dari hasil perbuatan Hayashida tak memiliki bunyi, namun keadaannya dihidupkan dengan tiruan suara berupa ガッシャン. Selain itu kerusakannya dapat ditangkap oleh indra penglihatan. Seperti yang disebutkan dalam teori Kindaichi (1978) tentang klasifikasi Onomatope dan Mimesis, tiruan suara dari benda mati yang hanya berupa impresi dari indra selain pendengaran termasuk ke dalam klasifikasi Mimesis Gitaigo. Seperti ガッシャン yang muncul dari kursi rusak. Suaranya hanya bentuk tiruan sebagai hasil dari impresi indra penglihatan yang diubah penyampaiannya ke indra pendengaran sebagai tiruan bunyi.

Data 2 (ツー/TR/pg.62-64)



Tokoh :

1. Hanagaki Takemichi
2. Kisaki Tetta

Latar :

Ruangan untuk petinggi Geng Tokyo Manji

Makna ツー :

Tiruan suara yang menunjukkan air mata saat mengalir

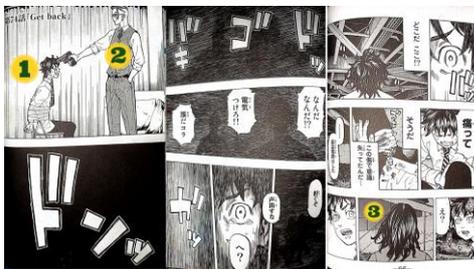
Analisis *bamen* :

Sesaat setelah Kisaki menembak Chifuyu hingga tewas, Kisaki beralih menodongkan pistol ke arah Takemichi. Sebelum menarik pelatuknya, Kisaki mengucapkan selamat tinggal kepada Takemichi dan berkata, "じゃあな...オレのヒーロー!". Sembari mengucapkan salam perpisahan, Kisaki meneteskan air mata.

Tetes air mata tak memiliki bunyi, namun pergerakan tetesannya dihidupkan dengan tiruan suara yang berupa ツー. Selain itu, tetesan air mata Kisaki

dapat ditangkap oleh indra penglihatan. Seperti yang disebutkan dalam teori Kindaichi (1978) tentang klasifikasi Onomatope dan Mimesis, tiruan suara dari benda mati yang hanya berupa impresi dari indra selain pendengaran termasuk ke dalam klasifikasi Mimesis Gitaigo. Seperti ツー yang muncul dari pergerakan tetesan air mata.

Data 3 (ドンッ/TR/pg.64-66)



Tokoh :

1. Hanagaki Takemichi
2. Kisaki Tetta
3. Hanemiya Kazutora

Latar :

Ruangan untuk petinggi Geng Tokyo Manji

Makna ドンッ :

Tiruan suara saat lampu tiba-tiba dipadamkan

Analisis *bamen* :

Kisaki menyekap Takemichi dan mengancam Takemichi dengan meletakkan pistol di kepalanya. Sesaat sebelum Kisaki menarik pelatuk pistol yang dipegangnya, lampu ruangan tiba-tiba padam. Yang memadamkan lampu adalah Kazutora. Ia melakukan itu untuk menyelamatkan Takemichi tanpa kehadirannya disadari oleh Kisaki.

Keadaan yang tiba-tiba gelap dihidupkan dengan memunculkan sebuah tiruan suara berupa ドンッ yang menunjukkan keadaan tiba-tiba menjadi gelap gulita. Keadaan tersebut tentu dapat langsung ditangkap oleh indra penglihatan, karena perubahan kondisi yang mulanya terang, menjadi gelap gulita. Seperti yang disebutkan dalam teori Kindaichi (1978) tentang klasifikasi Onomatope dan Mimesis, tiruan suara dari benda mati berupa lampu yang kehilangan cahayanya hanya sebuah impresi dari indra penglihatan membuat tiruan suara ドンッ termasuk ke dalam klasifikasi Mimesis *Gitaigo*.

Data 4 (ガッ/TR/pg.64-66)



Tokoh :

1. Hanagaki Takemichi
2. Kisaki Tetta
3. Hanemiya Kazutora

Latar :

Ruangan untuk petinggi Geng Tokyo Manji

Makna ガッ :

Tiruan suara saat karakter yang disandera tiba-tiba menghilang

Analisis *bamen* :

Kisaki menyekap Takemichi dan mengancam Takemichi dengan meletakkan pistol di kepalanya. Sesaat sebelum Kisaki menarik pelatuk pistol yang dipegangnya, lampu ruangan tiba-tiba padam. Saat itulah Kazutora Menerobos masuk untuk menyelamatkan Takemichi. Ketika ia sudah sampai di dekat Takemichi, ia berkata, "担ぐぞ、声だすな!". Kemudian Kazutora berhasil membawa Takemichi keluar dari ruangan tepat saat lampu perlahan mulai menyala.

Saat lampu mulai menyala, keberadaan Takemichi sudah lenyap dari hadapan Kisaki. Tiruan suara yang menunjukkan hilangnya Takemichi dari hadapan Kisaki ditunjukkan dalam bentuk ガッ. Keadaan tersebut didramatisir dan dihidupkan menggunakan Mimesis berupa ガッ yang keadaannya dapat ditangkap oleh indra penglihatan, lalu impresinya diubah ke dalam bentuk indra pendengaran. Sehingga ガッ termasuk ke dalam klasifikasi Mimesis *Gitaigo*.

Keseluruhan 4 data Mimesis telah dipaparkan dan menghasilkan sebuah simpulan sementara bahwa Mimesis *Gitaigo* adalah tiruan suara yang berasal dari benda mati dan impresinya langsung diterima oleh indra pendengaran. Dalam hal ini, berarti Onomatope merupakan bunyi yang dapat ditangkap oleh indra manusia yang impresinya tak hanya bisa ditangkap oleh indra penglihatan dan peraba saja, namun juga dapat ditangkap oleh indra pendengaran secara langsung.

C. Perbedaan Onomatope dan Mimesis dalam Komik *Tokyo Revengers* Volume 9

Berdasarkan analisis data tersebut di atas, dapat diketahui pola yang membedakan bentuk Onomatope dan Mimesis dari tiap data yang telah didapat. Onomatope sendiri bertujuan untuk menunjukkan/menjelaskan secara langsung bunyi yang dihasilkan oleh manusia, hewan, alam, mesin, dan peralatan. Tiga kategori terakhir sangat menantang untuk penirumannya, karena suara tidak dihasilkan oleh system vokal lain dan oleh karena itu menyiratkan upaya peniruan yang kuat (Assaneo, 2011:4). Upaya peniruan yang kuat tersebut dapat disimpulkan sebagai proses penangkapan dari bunyi yang didapat dari Onomatope, yakni bunyi yang dapat langsung ditangkap oleh indra pendengaran, penglihatan, dan perasa secara langsung. Sedangkan Mimesis hanya sebuah gambaran mengenai suatu tiruan bunyi yang diperoleh dari impresi indra penglihatan, peraba, dan perasa yang kemudian impresinya diubah ke dalam bentuk suara yang bisa ditangkap oleh indra pendengaran.

Dalam Skripsi Pramudita (2020:11), disebutkan bahwa perbedaan dari Onomatope dan Mimesis salah satunya adalah asal-usul suara yang ditangkap oleh suatu objek. Menurut Chae Wan, 1993 (dalam Pramudita, 2020:13), Onomatope dan Mimesis sebenarnya memiliki kesamaan sifat, yaitu deskriptif dan komunikatif. Karena Onomatope dan Mimesis digunakan untuk mengekspresikan sesuatu dengan cara yang lebih emosional dan retorik. Berikut adalah poin-poin yang menjadi pembeda antara Onomatope dan Mimesis.

Perbedaan pertama yang signifikan dari Onomatope dan Mimesis adalah objek yang memunculkan bentuk Onomatope dan Mimesis. Menurut Chae Wan, 2006 (dalam Pramudita, 2020:13), mengenai perbedaan Onomatope dan Mimesis, Onomatope merupakan penggambaran suara alami yang didengar lalu kemudian diungkapkan langsung ke dalam kata-kata dengan fonologi dan struktur kata yang mirip atau berdekatan. Seperti pada data ke-3 Onomatope *Giongo* yang ditemukan, bentuk Onomatope ドン (*don*) merupakan sumber bunyi dari pistol yang ditembakkan dengan fonologi yang mirip dengan bunyi yang didengar oleh indra pendengaran. Sementara itu, Mimesis merupakan kata-kata yang digunakan untuk mengekspresikan gerakan atau kondisi suatu hal yang tidak memiliki suara, namun diekspresikan ke dalam bentuk fonologis sesuai dengan imajinasi penulis komik. Hal ini dapat dilihat pada data Mimesis *Gitaigo* pertama yang ditemukan. Mimesis ガッ シャン (*gasshan*) merupakan kata-kata yang ditampilkan sebagai penjelas kondisi sebuah kursi yang telah rusak akibat ditendang. Kondisi kursi yang diubah ke dalam

bentuk ガッ シャン (*gasshan*) tersebut, ditampilkan bukan saat kursi ditendang, namun saat kondisi kursi sudah rusak setelah tendangan yang dilakukan oleh karakter dalam komik tersebut.

Perbedaan kedua dari Onomatope dan Mimesis terletak pada indra penangkapnya. Dalam Onomatope, indra penangkapnya langsung mengacu pada indra pendengaran. Seperti pada data ke-15 Onomatope *Giongo* yang ditemukan, bentuk Onomatope ズズズズ (*zuzuzuzu*) merupakan sumber suara yang dihasilkan oleh objek berupa bola bowling yang digelindingkan oleh karakter yang bentuk fonologinya mirip dengan apa yang ditangkap oleh indra pendengaran. Sementara pada Mimesis, indra penangkapnya adalah penglihatan, perasa, peraba, dan penciuman. Bentuk Mimesis sendiri merupakan impresi dari indra yang tersebut sebelumnya, kemudian diubah impresinya ke dalam bentuk indra pendengaran melalui bentuk Mimesis. Seperti pada data Mimesis *Gitaigo* ke-2 yang ditemukan, bentuk memesis ツー (*shī*) merupakan gambaran dari air mata yang menetes. Impresi dari tetesan air mata hanya ditangkap oleh indra penglihatan tanpa adanya bunyi yang ditangkap oleh indra pendengaran, namun penggambaran ツー (*shī*) sebagai bentuk suara tiruan pada komik dapat menambah kesan dramatis bagi para pembaca.

Perbedaan ketiga adalah persamaan bunyi antara Onomatope dan Mimesis. Maksud dari persamaan bunyi di sini mengacu pada bentuk bunyi yang menjadi penggambaran Onomatope dan Mimesis itu sendiri. Pada Onomatope, bentuk akhir bunyi kurang lebih sama atau mirip dengan bunyi alami yang dihasilkan objeknya. Seperti pada data ke-12 Onomatope *Giongo* yang ditemukan, bentuk ドンドンドン (*dondondon*) merupakan sumber bunyi dari pintu yang diketuk secara berulang. Jika dibaca/diucapkan secara berulang, suara dari ucapan yang menyerupai ketukan pintu yang berbentuk ドンドンドン (*dondondon*) tersebut terdengar mirip, karena itulah Onomatope dikatakan mempunyai bentuk akhir yang mirip dengan bunyi alaminya. Sementara Mimesis, tiruan bunyi yang dihasilkan sesuai dengan apa yang dilihat, diraba, dirasa, dan biasanya mengalami pengembangan sesuai dengan acuan imajinasi komikus sendiri. Seperti pada data ke-3 Mimesis *Gitaigo* yang ditemukan, bentuk ドンッ (*don'*) merupakan kata yang dimunculkan oleh komikus untuk memberi gambaran pada situasi dimana lampu tiba-tiba padam. Hal tersebut tidak memiliki gambaran bunyi yang dapat ditangkap oleh indra pendengaran, hanya indra penglihatan yang mampu menangkap kondisi dimana lampu padam secara tiba-tiba. Oleh karena itu, persamaan suara dari Mimesis adalah acuan dari komikus yang

mengandung pengembangan untuk mendukung adegan yang muncul dalam komik.

Perbedaan keempat, sumber bunyi. Onomatope memiliki sumber bunyi yang dapat dihasilkan langsung oleh manusia, hewan, alam, atau benda. Seperti pada data ke-13 Onomatope *Giongo* yang ditemukan, bentuk Onomatope *カーン* (*kān*) merupakan bunyi yang bersumber dari benda berupa bunyi pin bowling yang jatuh berserakan, selain bentuk fonologisnya mirip dengan bunyi alamiahnya, bunyi *カーン* (*kān*) sendiri dapat langsung ditangkap oleh indra pendengaran. Sementara pada Mimesis, sumber bunyi yang berasal dari perubahan impresi yang diubah ke dalam indra pendengaran hanya berasal dari manusia, hewan, dan benda saja. Seperti pada data ke-4 Mimesis *Gitaigo* yang ditemukan, bentuk Mimesis *ガッ* (*ga'*) merupakan tiruan suara yang berasal manusia, dari impresi keberadaan karakter yang tengah disandera yang tiba-tiba hilang dari pandangan memunculkan Mimesis *ガッ* (*ga'*) sebagai penambah kesan dramatis pada adegan yang dimunculkan oleh komikus.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan jawaban dari rumusan masalah yang sudah dipaparkan pada hasil dan pembahasan, telah ditemukan perbedaan antara Onomatope dan Mimesis. Hasil analisis Onomatope dan Mimesis didukung oleh diagram milik Kindaichi dan teori-teori yang telah ditemukan, serta didukung oleh teori yang disebutkan dalam Skripsi milik Pramudita. Dengan teori-teori tersebut, dapat diketahui bahwa Onomatope masuk ke dalam ranah Mimesis (*mimetic words*) yang di dalamnya juga termasuk bagian Mimesis dan Onomatope itu sendiri. Kemudian kedua bentuk tiruan bunyi tersebut terbagi lagi menjadi beberapa bentuk, yakni *Giongo* dan *Giseigo* yang termasuk ke dalam Onomatope (*giongo*), serta *Gitaigo*, *Giyougo*, dan *Gijougo* yang termasuk ke dalam Mimesis (*gitaigo*).

Dalam pembahasan, ditemukan data yang telah dipilah berdasar jenis Onomatope *Giongo* dan Mimesis *Gitaigo* berjumlah 21 data, yang masing masing berupa 17 data termasuk ke dalam klasifikasi Onomatope, dan 4 data termasuk ke dalam klasifikasi Mimesis.

Sementara poin-poin perbedaan Onomatope dan Mimesis yang telah didapat adalah; 1) objek yang memunculkan asal-usul bunyi yang menghasilkan bentuk Onomatope dan Mimesis. Dalam Onomatope, mengacu pada objek yang menghasilkan bunyi secara langsung, seperti bunyi pistol yang ditembakkan. Sementara pada Mimesis, mengacu pada gerakan atau kondisi suatu hal yang tidak memiliki bunyi alamiah yang dapat ditangkap

oleh indra pendengaran, seperti pada contoh kondisi kursi yang rusak, impresi penangkapan yang mulanya hanya ditangkap oleh indra penglihatan, diubah dan ditambah impresinya agar bisa ditangkap oleh indra pendengaran dengan memberikan kesan bunyi dalam bentuk Mimesis. 2) indra penangkapnya, indra penangkap dalam Onomatope mengacu langsung pada indra pendengaran. Dalam Onomatope, bunyi yang muncul dapat langsung ditangkap oleh indra pendengaran tanpa perlu adanya perubahan impresi dari indra lainnya, seperti pada contoh bunyi bola bowling yang menggelinding. Sedangkan Mimesis, indra penangkapnya berupa indra penglihatan, perasa, peraba, dan penciuman. Untuk memunculkan sebuah Mimesis, perlu adanya perubahan impresi dari indra-indra tersebut ke dalam indra pendengaran agar mampu memunculkan bentuk tiruan suara, seperti pada bentuk Mimesis yang menunjukkan air mata yang mengalir. 3) persamaan bunyi, dalam artian sebagai bentuk akhir bunyi yang dihasilkan oleh masing-masing Onomatope dan Mimesis. Onomatope memiliki bentuk akhir bunyi yang hampir sama dengan bunyi alamiahnya, seperti bunyi ketukan pintu yang jika dibaca/diucapkan, bunyi nya akan mirip dengan bunyi aslinya. 4) sumber bunyi. Dalam Onomatope, sumber bunyi berasal dari manusia, hewan, alam, atau benda, seperti bunyi pin bowling yang berjatuhan. Sementara Mimesis, tiruan suara hanya berasal dari manusia, hewan, dan benda saja, seperti pada tiruan suara yang menunjukkan kondisi dimana karakter tiba-tiba hilang dari pandangan. Hal tersebut tentunya muncul karena adanya intervensi antar indra, dimana indra penglihatan mengubah impresi keadaan tersebut ke dalam indra pendengaran.

Dengan ini, tujuan penelitian guna untuk memaparkan perbedaan Onomatope dan Mimesis telah didapat dengan diperolehnya 4 poin perbedaan antara Onomatope dan Mimesis. Sementara manfaat penelitian yang ingin menunjukkan bahwa Onomatope dan Mimesis kurang lebih sudah terjawab juga pada hasil dan pembahasan melalui analisis data yang ditemukan. Dengan analisis data tersebut, dapat dilihat bahwa Onomatope dan Mimesis adalah satu kesatuan yang berbeda, namun masih berada dalam satu lingkup mimesis.

Simpulan yang didapat pada perbedaan wujud Onomatope dan Mimesis yang ada dalam Komik *Tokyo Revengers* Volume 9 sendiri memiliki beberapa poin. Poin pertama, terletak pada objek yang memunculkan bentuk Onomatope dan Mimesis. Poin perbedaan kedua, terletak pada indra penangkapnya. Poin perbedaan ketiga, berasal dari bentuk bunyi yang menjadi penggambaran Onomatope dan Mimesis. Poin perbedaan keempat, sumber bunyi. Onomatope memiliki sumber bunyi yang

dapat dihasilkan langsung oleh manusia, hewan, alam, atau benda.

Saran

Kemampuan eksplorasi bagi pembelajar bahasa merupakan salah satu aspek penting. Dalam mempelajari bahasa, terutama bahasa asing, perlu adanya minat serta keinginan untuk mengeksplorasi lebih tentang bahasa yang akan dipelajari. Dalam hal terkait penelitian ini, penulis membahas tentang Onomatope dan Mimesis dengan harapan agar terpenuhinya keterbutuhan penelitian, yakni untuk menunjukkan penemuan penulis mengenai Onomatope yang diketahui memiliki lingkup yang luas, yang mana Onomatope sendiri masuk dalam payung Mimesis.

Oleh karena itu penulis berusaha memaparkan apa yang telah didapat pada penelitian ini mengenai perbedaan Onomatope dan Mimesis. Dalam meneliti, hambatan utama yang diperoleh penulis adalah banyaknya penelitian yang hanya menyebutkan tentang onomatope dan menyamaratakan jenis *Giongo*, *Giseigo*, *Gitaigo*, *Giyougo*, dan *Gijougo* kedalam satu bentuk saja, yakni Onomatope tanpa menyinggung Mimesis.

Saran yang bisa disampaikan oleh penulis agar kedepannya lebih banyak lagi penelitian mengenai perbedaan antara Onomatope dan Mimesis supaya tidak terjadi kerancuan antara penyebutan Onomatope dan Mimesis, serta dapat menunjukkan perbedaan-perbedaan dari tiap jenisnya. Untuk penelitian selanjutnya, penulis berharap untuk pembahasan mengenai perbedaan wujud Onomatope dan Mimesis lebih ditekankan lagi, agar tidak hanya menyamaratakan serta menggolongkan tiruan suara ke dalam bentuk Onomatope saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Assaneo, Maria Florencia; Nichols, Juan Ignacio; Trevisan, Marcos Alberto. 2011. *The Anatomy of Onomatopoeia*. Vol.6 No.12:1-11. DOI: [10.1371/journal.pone.0028317](https://doi.org/10.1371/journal.pone.0028317)
- Chaer, Abdul. 2014. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Han, Yihong; Nishihara, Yoko; Yamanishi, Ryosuke. 2019. *A Method for Converting Onomatopoeic Words in Japanese Comics into Chinese Based on International Phonetic Alphabet*. Vol.159 Hal:850-859. DOI: [10.1016/j.procs.2019.09.244](https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.244).
- Hirose, Masayoshi. 1981. *Japanese and English Contrastive Lexicology: The Role of Japanese "Mimetic Adverbs"*. Berkeley: University of California.
- Kroeger, Paul R. 2018. *Analyzing meaning: An introduction to semantics and pragmatics (Textbooks in Language Sciences 5)*. Berlin: Language Science Press.
- Martinez, Daniel Ruiz. 2018. *Dictionaries of Japanese Mimetic Words: Defining the Mimetic Category by the Selection of Lexical Items*. Vol.6 No.1. Hal:1-19. DOI: <https://doi.org/10.1007/s40607-019-00055-9>.
- Nissa, Fitri Khoirun; Triarisanti, Risa; Azizah, Asma; Megasari, Jayanti. 2021. *Forms and Translation Procedures of Korean Onomatopoeia and Mimesis in the Webtoon*. Vol.595 Hal:297-302.
- Ogata, Hiroaki. 2006. *Jamiolas: Supporting Japanese Mimicry and Onomatopoeia Learning with Sensors*. Tokyo: Tokushima University.
- Parastuti, dkk. 2017. *Ungkapan dan Ekspresi Onomatope Bahasa Jepang*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Pramudita, Arina. 2020. "Onomatope dan Mimesis Bahasa Korea dalam Cerita *Hwayangyonghwa: Save Me* Karya LICO/BIG HIT Entertainment". Skripsi. Jakarta: Akademi Bahasa Asing Nasional.
- Qanita, Afiana. Kusriani, Dewi. Sutedi, Dedi. 2020. *Meaning and Usage Analysis of Japanese Onomatopoeia in Japanese Light Novel*. Vol.509. Hal:14-21, DOI: [10.2991/assehr.k.201215.003](https://doi.org/10.2991/assehr.k.201215.003)
- Shibatani, Masayoshi. 1990. *The Language of Japan*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sihombing, Lasmini P. 2021. "Kajian Semantik Wujud Onomatope pada Komik Blank Jomblo Permanen Karya Soni M. Soleh". Skripsi. Medan: Universitas HKBP Nommensen.
- Spradley, James P. 1979. *The Ethnographic Interview*. Orlando: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers.

Suyitno. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip, dan Operasionalnya*. Tulungagung: Akademia Pustaka.

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/> (diakses pada 15 Maret 2022)

<https://kodansha.us/volume/tokyo-revengers-9/> (diakses pada 15 Maret 2022)

