

## **JENIS DAN MAKNA ONOMATOPE PADA ANIME BARAKAMON EPISODE 1-12 KARYA SATSUKI YOSHINO**

**Elvira Tri Ramadhani**

Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[elvira.18046@mhs.unesa.ac.id](mailto:elvira.18046@mhs.unesa.ac.id)

**Dr. Miftachul Amri, M.Pd., M.Ed.**

Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[miftachulamri@unesa.ac.id](mailto:miftachulamri@unesa.ac.id)

### **ABSTRACT**

Language is a symbol of sound that has gone through agreement, for example onomatope is a representative of a word that symbolizes something that is happening such as an imitation of someone's laughter or the sound of an object. In Japanese onomatope is divided into four, namely *giongo* is an imitation of the sound of objects, *giseigo* is an imitation of human and animal sounds, *gitaigo* is an imitation sound of a movement or situation, and *gijougo* is an imitation of human feelings. The Barakamon anime is an anime that has a background on the island of Goto where there is a larger population of small children which makes it possible for onomatopoeic stories to occur. The purpose of this study is to find the type and meaning of onomatope contained in the anime Barakamon episodes 1 to 12. The research method used is qualitative-descriptive, namely making a description explanation of the meaning of the onomatope found in dialogues and monologues in the data. In collecting data, the author used the listening and note technique, namely listening to the dialogue in the Barakamon anime and recording the necessary parts and then dividing by type of onomatope. The analytical technique used is a descriptive analysis technique. Based on this research, found onomatopoeia in the anime Barakamon by Satsuki Yoshino, namely onomatopoeia *giongo* as much as 9 data, onomatopoeia *giseigo* 15 data, onomatopoeia *gitaigo* 4 data, and onomatopoeia *gijougo* 4 data. Giseigo data is the one that appears most often, this is because in anime there are far more onomatopoeic calls that represent imitation of human voices or living creatures.

**Keywords :** *giongo, giseigo, gitaigo, gjougo*, descriptive.

### **要旨**

言語は合意を経た音の象徴であり、たとえば、オノマトペは、誰かの笑い声や物の音の模倣など、起こっていることを象徴する代表的な言葉である。日本のオノマトペは4つに分かれており、擬音語は物体の音の模倣、擬声語は人間と動物の音の模倣、擬態語は動きや状況の模倣音、擬情語は人間の感情の模倣である。ばらかもんアニメは、小さな子供たちが多く、オノマトペの物語が生まれる後藤島を背景にしたアニメである。本研究の目的は、アニメバラカモン第1話~第12話に含まれるオノマトペの種類と意味を見出すことである。使用される研究方法は定性的記述的であり、すなわち、データ内の対話およびモノローグに見られるオノマトペの意味の記述説明を行う。データ収集では、著者はバラカモンのアニメでセリフを聴き、必要な部分を記録し、擬音語の種類で分けるというリスニングとノートのテクニックを使用する。この調査に基づいて、ヨシノサツキのアニメ「ばらかもん」でオノマトペが発見された。つまり、擬音語は9データ、擬声語は15データ、擬態語は4データ、擬情語は4データである。擬声語のデータが最も頻繁に表示されるデータである。これは、アニメでは、人間の声や生き物の模倣を表すオノマトペの呼び出しがはるかに多いためである。

**キーワード :** 擬音語, 擬声語, 擬態語, 擬情語, 説明。

## PENDAHULUAN

Bahasa adalah suatu lambang bunyi yang digunakan oleh manusia berdasarkan sebuah kesepakatan. Setiap bahasa yang ada pada dunia ini memiliki lambang dan juga makna yang berbeda. Bahasa juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi antar kelompok agar terjalin sebuah kesepakatan.

Bahasa terbagi menjadi tiga, bahasa tulis, bahasa lisan, dan bahasa isyarat. Bahasa tulis adalah sebuah ragam bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tertulis dengan memanfaatkan suatu huruf atau aksara. Sedangkan bahasa lisan adalah bahasa yang dikeluarkan secara langsung melalui mulut atau berbicara, sesuatu yang dapat didengarkan.

Bahasa Jepang dikenal sebagai bahasa yang kaya dengan huruf namun memiliki kekurangan dalam hal bunyi. Bunyi vokal dalam bahasa Jepang terbatas hanya ada 102 buah, suku kata yang tertutup hanyalah suku kata yang diakhiri dengan konsonan bunyi [N] saja. (Sutedi 2011:7)

Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai sarana interaksi antar masyarakat lokal, tetapi juga antar masyarakat yang berbeda negara. Bahkan, kini banyak orang yang tertarik mempelajari bahasa asing, khususnya bahasa asing. Mengejar hal-hal baru adalah metode yang ada dalam diri seseorang dan bertahan sepanjang hidupnya, karena dalam proses belajar terjadi interaksi antara pembelajar dan lingkungan. (Purwandani dan Amri (2019:3)

Manusia tidak akan bisa lepas dari bahasa dan komunikasi. Melalui komunikasi, seseorang dapat berhubungan dengan individu lain atau kelompok individu, beserta lingkungannya. Di dalam komunikasi yang sesungguhnya, penutur dan mitra tutur dapat secara lancar berkomunikasi karena mereka berdua memiliki semacam latar belakang pengetahuan tentang sesuatu yang dibicarakan itu. (Bagus dan Yovinza 2019:2)

*Anime* adalah sebuah sebutan untuk animasi yang diproduksi oleh negara Jepang, kata *anime* merupakan kata singkatan dari *animation* dalam Bahasa Inggris, dalam *anime* karakter-karakter yang dibuat memiliki mata yang cukup besar dan proporsi badan yang cenderung berbeda dengan manusia asli sehingga gaya gambar dari *anime* inilah yang membedakan dari animasi buatan negara lainnya yang cenderung memiliki gaya seperti animasi *Disney* atau yang hampir menyerupai wujud manusia. Dalam *anime* kerap dijumpai pula beberapa dialek dan onomatope terlebih jika terdapat banyak tokoh anak-anak.

*Anime art styles range from wild, exaggerated stylization to realistic approaches. In a lot of anime, body proportions come from the proportions of the human body, with the height of the head as the base unit of proportion. Large eyes are one of the common traits of anime; however, it doesn't appear in all anime. Exaggerated facial expressions are also common in anime. Upset characters may have bulging lines appear*

*on their forehead. Sometimes angry women may summon a mallet from nowhere and strike someone with it; this has become known as "hammerspace." Male characters may develop a bloody nose around female love interests to indicate arousal. Embarrassed characters tend to produce a big sweat-drop; this has become one of the most widely recognized anime stereotypes.* (Aeschliman 2022:1)

Gaya seni anime berkisar dari gaya liar yang berlebihan hingga pendekatan realistis. Dalam banyak anime, proporsi tubuh berasal dari proporsi tubuh manusia, dengan tinggi kepala sebagai unit dasar proporsi. Mata besar adalah salah satu ciri umum anime; Namun, itu tidak muncul di semua anime. Ekspresi wajah yang berlebihan juga umum di anime. Karakter yang kesal mungkin memiliki garis menonjol di dahi mereka. Kadang-kadang wanita yang marah mungkin memanggil palu entah dari mana dan menyerang seseorang dengan itu; ini telah dikenal sebagai "ruang palu." Karakter pria dapat mengembangkan hidung berdarah di sekitar minat cinta wanita untuk menunjukkan gairah. Karakter yang malu cenderung menghasilkan keringat yang banyak; ini telah menjadi salah satu stereotip anime yang paling dikenal luas.

Onomatope adalah bagian tak terpisahkan dari komunikasi. Banyak bahasa di dunia memiliki onomatopoeia dalam bahasa mereka. Salah satunya adalah Jepang. Onomatope adalah tiruan suara yang digunakan untuk menunjukkan efek atau suara dari suatu objek, situasi, atau tindakan. Makna adalah suatu benda atau benda yang terbentuk dari bunyi benda itu (Chaer 2014:4). Onomatope cukup sering muncul pada tayangan *anime* seperti kata *waku waku* yang kerap kali muncul ketika ada suatu adegan yang membuat penasaran sekaligus tertarik, seperti adegan pertengkaran atau adegan merencanakan liburan.

Sebagai seorang pembelajar bahasa Jepang peneliti sangat tertarik terhadap penggunaan onomatope dalam *anime* Barakamon terkhusus mengenai jenis dan maknanya. Selain itu penelitian mengenai onomatope pada *anime* di Indonesia masih jarang dilakukan pada umumnya jauh lebih banyak yang melakukan penelitian dengan sumber data *manga*, *mukashi banashi*, ataupun lagu berbahasa Jepang.

Peneliti memilih *anime* Barakamon karya Satsuki Yoshino. *Anime* Barakamon merupakan sebuah animasi yang menceritakan seorang ahli kaligrafi Jepang bernama Handa Seishuu yang diperintahkan oleh ayahnya untuk mendinginkan kepalanya dan pergi menuju Goto untuk beberapa saat sampai mendapatkan inspirasi baru untuk karya kaligrafinya. Handa bertemu dengan seorang anak kecil bernama Hina serta beberapa anak kecil lainnya dimana mereka sering menggunakan kata-kata onomatope ketika berbicara satu sama lain. Ragam onomatope yang ditemukan di dalam *anime* Barakamon ini menurut penulis memiliki makna unik dan tidak umum dijumpai dalam onomatope yang ada dalam bahasa Indonesia. (Binus 2020:1)

Barakamon adalah sebuah video animasi yang merupakan adaptasi dari *manga* dengan judul 'Barakamon' karya Satsuki Yoshino yang telah diproduksi ulang oleh studio Kinema Citrus pada tahun 2014. *Anime* ini telah sukses dan cukup populer di kalangan remaja dikarenakan ceritanya yang ringan, bahkan telah ditayangkan pula *spin-off* dari animasi ini yang berjudul *Handa-kun* yang dikeluarkan pada tahun 2016. *Anime* ini telah ditayangkan diberbagai situs legal yang ada di Indonesia salah satunya adalah bilibili tv atau B station yang tersedia dalam bentuk laman maupun aplikasi. (Binus 2020:1)

Penelitian kali ini terfokuskan kepada deskripsi jenis dan makna kontekstual onomatope pada anime Barakamon. Onomatope adalah sebuah kata-kata yang digunakan untuk mengganti tiruan bunyi asli dari suatu benda hidup maupun benda mati.

Penelitian mengenai onomatope sebelumnya sudah dilakukan oleh beberapa peneliti yang sekaligus menjadi beberapa sumber pustaka seperti penelitian "Onomatope dalam lagu anak bahasa Jepang dan bahasa Indonesia – Kajian Kontrastif-" oleh Dea Alda Wijaya dari Universitas Negeri Surabaya (UNESA) berikut merupakan hasil dari penelitian tersebut, (1) Terdapat 8 jenis bentuk onomatope dalam lagu anak Bahasa Jepang sedangkan dalam bahasa Indonesia terdapat 6 jenis bentuk onomatope. (2) Terdapat penjelasan makna dari 8 jenis bentuk onomatope dalam lagu anak bahasa Jepang dan penjelasan makna dari 6 jenis bentuk onomatope dalam lagu anak bahasa Indonesia. (3) Terdapat penjelasan penggunaan dari 8 jenis bentuk onomatope dalam lagu anak bahasa Jepang dan penjelasan penggunaan dari 6 jenis bentuk onomatope dalam lagu anak bahasa Indonesia.

Peneliti berharap untuk penelitian berikutnya akan membahas lebih lanjut mengenai onomatope dengan menambahkan bidang kajian sosiolinguistik mengenai pengaruh onomatope dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Peneliti menambahkan bidang kajian sosiolinguistik mengenai pengaruh onomatope dalam pemahaman bahasa pada pembelajar bahasa Jepang, meliti lebih mendalam pada bidang kajian semantik yaitu pengklasifikasian makna dan fungsi onomatope bahasa Indonesia, karena kurangnya teori pendukung mengenai objek tersebut.

Selain itu ada penelitian mengenai "Analisis Fungsi dan Makna Onomatope dalam komik "ReLIFE" Volume 1 karya Yayoi Sou" oleh Atta Rika dari Universitas Sumatera Utara Medan (USU Medan) Berikut merupakan hasil dari penelitian tersebut, (1) Terdapat 3 jenis onomatope yang terdapat di dalam komik "ReLIFE" Volume 1 karya Yayoi Sou dengan total sebanyak 69 onomatope yang terdiri dari *giseigo* 4 buah, *gitaigo* 33 buah, dan *giongo* 30 buah. (2) Peneliti tidak menyebutkan mengenai saran untuk penelitian selanjutnya tetapi menyatakan bahwa pembelajar bahasa Jepang terutama yang menyukai komik Jepang seharusnya dapat memahami mengenai makna dan penggunaan onomatope

yang muncul di dalam komik yang sedang dibaca agar dapat lebih merasakan dan memahami mengenai situasi yang digambarkan didalam komik.

Terdapat juga satu penelitian mengenai "Perbandingan Image Onomatope Perasaan dalam Bahasa Jepang dan padanannya dalam Bahasa Jawa" oleh Rendiana Eka Putra Kusnadi dari Universitas Negeri Semarang (UNNES) berikut merupakan hasil dari penelitian tersebut, (1) Pandangan image onomatope orang Jepang cenderung sama dengan image onomatope orang Jawa, begitu pula sebaliknya padangan image onomatope orang Jawa juga cenderung sama dengan orang Jepang. (2) Orang Jawa cenderung memilih suatu onomatope tanpa memikirkan alasan tertentu sedangkan orang Jepang memilih onomatope berdasarkan dengan suatu alasan-alasan tertentu. Tetapi kecenderungan dari dua negara ini dapat dibuktikan oleh beberapa teori-teori yang ada. (3) Orang Jepang dan orang Jawa memiliki image yang sama terhadap beberapa huruf konsonan seperti b, g, m, r yaitu besar dan berat, dan juga mempunyai image yang sama terhadap huruf konsonan k, p, s yaitu kecil dan ringan.

Peneliti berharap untuk penelitian berikutnya akan membahas lebih lanjut mengenai image onomatope orang Jepang dengan pandangan image bahasa daerah lainnya yang ada di Indonesia. Dikarenakan penelitian mengenai image onomatope masih tergolong jarang dilakukan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian jenis dan makna onomatope dalam video animasi Barakamon kali ini adalah pendekatan kualitatif yang menekankan kepada teknik analisis secara menyeluruh dan sistematis sehingga data yang diperoleh dapat dikemukakan secara jelas dan mudah dipahami.

Sementara persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama meneliti mengenai onomatope pada bahasa Jepang, sedangkan perbedaan dari penelitian terdahulu adalah sumber data yang berbeda dan onomatope yang diklasifikasikan pada penelitian ini lebih umum dan luas tidak hanya membahas satu jenis onomatope secara khusus.

Onomatope, merupakan salah satu kajian bahasa yang unik di mana kata atau sekelompok kata digunakan untuk menirukan bunyi atau suara dan sumber yang digambarkannya sebagai sarana komunikasi. (Alda dan Amri 2020:2).

Onomatope merupakan sebuah kata tiruan dari makhluk hidup maupun benda mati. Onomatope dalam bahasa Jepang dibagi menjadi empat yaitu *giongo*, *giseigo*, *gitaigo*, dan *gijougo* menurut Ono (1984:v) sebagai berikut :

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

*Onomatopoeia (Giongo) are words which imitate the sounds made by animate or inanimate objects, such as a person's laughter, an animal's cry, an object breaking or striking.*

Onomatope atau *giongo* merupakan kata yang meniru suara dari sesuatu yang hidup maupun mati, seperti suara tawa manusia, suara binatang, suara benda yang retak atau saling bertabrakan.

くすくす笑い鳩のくーくーという鳴き声などの人や動物の声を写した言葉を擬声語という。

*The words imitates human or animal voices, chuckling laughter, the cooing of a pigeon and so forth are known as Giseigo.*

*Giseigo* merupakan suatu kata yang meniru dari suara manusia maupun hewan, seperti suara cekikikan tawa, maupun suara dari burung merpati.

擬態語は、生物、無生物、自然の変化・現象・動き・成長などの状態・有様を描写的・象徴的に表現した言葉である。

*Mimesis(Gitaigo) are words which express in descriptive and symbolic terms the states or conditions of both animate and inanimate objects, and of change, phenomena, movement, growth etc.*

*Gitaigo* merupakan kata yang mengekspresikan sebuah kondisi dari makhluk hidup dan benda mati secara deskriptif, seperti perubahan gerakan, suatu fenomena, dan lain sebagainya.

さらに、このようなものに、人間の心情や感情を描写した擬情語がある。

*In addition this type there are Gijougo, which describe human emotions or feelings*

*Gijougo* merupakan suatu kata yang mendeskripsikan emosi maupun perasaan manusia, sebagai salah satu tambahan dari tipe onomatope *Gitaigo*.

Berikut contoh dari onomatope *giongo* :

1. *Karan karan (からんからん)*

金属や非常に堅くて乾燥した木材がほかの堅いものに連続して打ち当たる音。

*The sound of metal or very hard, dry wood striking another hard object continuously.*

merupakan suara tiruan dari logam-logam atau balok kayu atau benda berat lain yang saling bertabrakan secara terus menerus.

2. *fuufuu (ふっふっ)*

声を立てないで笑う一小声で笑う。

*To laugh under one's breath or to chuckle*

Suara tawa yang cekikik kecil atau dalam satu napas.

Berikut contoh dari onomatope *giseigo* :

1. *Piyo piyo (ピヨピヨ)*

ひよこは鳴き声を上げているとき。

*chicks sounds when they are chirping around* merupakan suara tiruan dari seekor anak ayam

2. *Buu buu (ブーブー)*

豚が鼻から呼吸しているときに鳴る音。

*The sound that pig make when they are breathing through their nose.*

merupakan suara tiruan dari seekor babi.

Berikut contoh dari onomatope *gitaigo* :

1. *Kira kira (キラキラ)*

煌めくように見える周囲の雰囲気表現する音です。

*Is a sound to describe the surrounding atmosphere that looks sparkling.*

merupakan suara tiruan untuk mendeskripsikan suasana sekitar yang terlihat berkilau.

2. *Pika pika (ピカピカ)*

輝くように見えるオブジェクトを表す人工音です。

*is a sound to describe an object that looks shiny.*

merupakan suara tiruan untuk mendeskripsikan sebuah benda yang terlihat mengkilat.

Berikut contoh dari onomatope *gijougo* :

1. *Doki doki (ドキドキ)*

現在緊張していることを示す心拍の音を模倣した音です。

*is a sound to imitate the sound of a heartbeat which indicates that you are currently feeling nervous.*

merupakan suara tiruan untuk menirukan suara debaran jantung yang menunjukkan bahwa saat ini sedang merasakan gugup.

2. *Ira ira (イライラ)*

何かに対する中腹やストレスを表現する音。

*is a sound that describes a feeling of irritation or stress about something.*

merupakan suara tiruan yang mendeskripsikan sebuah perasaan kesal atau stres terhadap suatu hal.

Pragmatik merupakan ilmu bahasa yang mempelajari kondisi penggunaan bahasa manusia yang pada dasarnya sangat ditentukan oleh konteks yang mewadahi dan melatarbelakangi bahasa itu. Istilah pragmatisme sering disebut sosiolinguistik terapan. Pragmatik sebagai studi yaitu meliputi tentang makna pernyataan dalam situasi atau konteks tertentu (Djajasudarma, 2012:60).

Konteks itu sendiri mencakup segala sesuatu dalam peristiwa komunikasi. Tentu saja, dalam komunikasi, setiap kata harus cocok atau cocok konteks saat ini. Untuk itu, pembicara harus memperhatikan setiap ditetapkan untuk mencapai relevansi dengan konteks saat ini. (Djajasudarma 2012: 49-49)

Setiap lambang bunyi itu memiliki makna maupun konsep, jadi dapat disimpulkan bahwa setiap suatu ungkapan atau ujaran bahasa itu memiliki makna tertentu. Tanpa adanya bahasa, manusia akan kesulitan dan tidak dapat berkomunikasi dengan baik, sehingga manusia akan mengalami kesulitan dalam melakukan kerjasama dengan manusia lainnya (Nisa' dan Amri, 2020:2).

(B.E1.4:23)

Adapun rumusan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut (1) jenis onomatope yang ada dalam anime Barakamon (2) Makna penggunaan onomatope yang ada dalam anime Barakamon. Tujuan penelitian (1) Mendeskripsikan informasi mengenai jenis onomatope yang ada dalam anime Barakamon. (2) Mendeskripsikan informasi mengenai makna dari kata onomatope yang terdapat dalam anime Barakamon.

Berdasarkan pemaparan diatas penelitian ini terdapat dua rumusan masalah diantaranya yaitu (1) Bagaimana jenis onomatope yang ada pada anime Barakamon menurut Teori Ono (2) Bagaimana makna onomatope yang telah ditemukan menurut teori Djajasudarma.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif yaitu membuat penjelasan deskripsi dari makna onomatope yang ditemukan dalam dialog maupun monolog yang ada pada data.

Menurut Sugiyono (2016: 9) metode penelitian deskriptif-kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti objek alamiah atau kondisi.

Dalam pengumpulan data penulis menggunakan teknik simak dan catat, yaitu menyimak dialog pada anime Barakamon dan mencatat bagian yang diperlukan lalu membagi berdasarkan jenis onomatope. Setelah terkumpul data yang telah dicatat kemudian dibagi kembali berdasarkan jenis onomatope lalu menganalisis makna.

Berikut merupakan tahapan dalam menganalisis data, menonton anime Barakamon per episode yang berdurasi kurang lebih 22 menit dan mencatat beberapa bagian dialog yang sedang ditayangkan yang dirasa mengandung seruan onomatope. Proses menonton sebanyak 12 episode dilakukan dalam waktu 1 bulan.

Selanjutnya menyimak kembali beberapa dialog yang mengandung seruan onomatope dan mencatat dialog tersebut dikategorikan berdasarkan episode masing-masing, dimulai dari episode 1 hingga episode 12. Pada beberapa episode seperti episode 7 dan 11 yang tidak memiliki dialog mengenai onomatope.

Setelah selesai menulis seluruh dialog yang mengandung onomatope lalu mengklasifikasikan onomatope yang ditemukan berdasarkan jenisnya yaitu onomatope *giongo*, onomatope *giseigo*, onomatope *gitaigo*, dan onomatope *gijougo* pada tabel data.

Terakhir setiap data yang telah terkumpul diberikan deskripsi mengenai konteks dialog yang sedang terjadi dan makna onomatope yang terkandung dalam dialog.

Berikut merupakan contoh untuk pembacaan keterangan dari data yang telah ditampilkan.

### Data

耕作 (なるの爺さん) : どうげんか、うかまが海しじょってな... 「キヤーキヤー」上げてよろことよ。  
半田: どうって..普通の海だ。

Kousaku (Kakek Naru): Bagaimana? Cucuku sangat menyukai laut. Mereka bersorak kegirangan “*Kyaa-kyaa*”

Handa : Bagaimana ya? Hanya laut biasa..

Handa yang duduk pada bagian belakang gerobak yang sedang dikendarai oleh Kousaku Kotoishi, lalu mereka sampai di jalanan yang di bagian sampingnya terdapat hamparan laut lepas yang tampak indah dengan airnya yang berwarna biru walaupun langit sedikit mendung.

### Jenis onomatope : *giseigo*

**Makna kontekstual :** Kousaku menjelaskan bahwa cucunya sangat menyukai laut sampai bersorak riang “*kyaa kyaa*” yang termasuk dalam onomatope *giseigo* yang melambangkan bunyi dari sorakan riang dari seseorang. Namun kata “*kyaa*” sendiri bisa memiliki makna lain yaitu itu teriakan seseorang ketika terkejut.

Keterangan :

- B merupakan kode yang menunjukkan sumber data yang berupa judul anime Barakamon.
- E1 merupakan kode untuk menyatakan episode ke-1.
- 04:23 merupakan kode yang menunjukkan waktu terjadinya pengucapan onomatope dalam anime.
- Kata yang dicetak miring dan tebal merupakan bagian dialog yang mengandung onomatope.
- Pada bagian bawah dialog merupakan deskripsi singkat mengenai konteks adegan yang sedang terjadi
- Jenis onomatope merupakan pengklasifikasian dari jenis data yang ada pada dialog.
- Makna kontekstual merupakan penjelasan makna dari onomatope yang terkandung dalam dialog.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. HASIL

#### (1) Jenis Onomatope

Pada bagian ini akan dijelaskan hasil dari penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian yaitu membagi sesuai dengan jenis dan mendeskripsikan makna dari onomatope yang telah ditemukan yaitu, sebanyak 32 onomatope yang dibagi menjadi 4 yaitu, 9 onomatope *giongo*, 15 onomatope *giseigo*, 4 onomatope *gitaigo*, dan 4 onomatope *gijougo*.

Berikut merupakan tabel rincian dari jenis onomatope yang ada pada anime Barakamon

No.	Jenis Onomatope	Jumlah
1.	Giongo	9
2.	Giseigo	15
3.	Gitaigo	4
4.	Gijougo	4
Total		32

Tabel 1 Jenis Onomatope

Dari total 9 data onomatope *giongo* yang tertera pada tabel diatas sebanyak 3 data dijelaskan sebagai berikut :

### Data 1

半田: ホラー誌に送るのだけ?

たま: いやっ、少年誌ですよ。

たま: 何かおかしとこありました。

半田: おかしと言うか。

(ぶしゅー)

半田: もっと少年誌に一式したほうが友情とか動力とか...

Handa : Jadi ini akan dikirimkan ke majalah horror?  
Tama : Tidak, majalah remaja laki-laki.  
Tama : Apakah ada hal yang aneh?  
Handa : Daripada aneh...  
(*Suara semburan*)  
Handa : Bagaimana kalau membuat yang lebih cocok untuk majalah remaja laki-laki, seperti pertemanan atau kerja keras.

(B.E3.7:29)

**Jenis onomatope : *giongo***

**Data 2**

たま: このもちぬるぬる!  
ひな: けんたの落として奴やろ!  
みわ: うわっ! わたしもある!  
Tama : Wah mochi ini *basah!*  
Hina : Pasti itu salah satu yang dijatuhkan Kenta  
Miwa : Wah! Punyaku juga ada!

(B.E3.20:15)

**Jenis onomatope : *giongo***

**Data 3**

半田: 一匹! 一匹だけだぞ! 10円やるから!  
子供は大人だろう!  
けんた: 筆耕かぞ、先生!  
(*わっさー*)  
Handa : Satu saja! satu saja! (Kumbang) Akan ku bayar 10 yen! Itu sudah cukup banyak untuk anak kecil!  
Kenta : Sensei, tukang meniru!  
(*Jungkir balik*)

(B.E8.3:40)

**Jenis onomatope : *giongo***

Dari total 15 data onomatope *giseigo* yang tertera pada tabel dibahas sebanyak 3 data sebagai berikut :

**Data 1**

ひろし: あのさーちょっと考え方がよかちゃうのか。よそもんは飯まで作ってやる必要なだろう。飯くらい自分に作るち、僕が言っていてあーいよ。  
明子(ひろしの母): *ぎゃつと!* あなたなんもんわかちゃらん。  
Hiroshi : Ibu tahu? Harusnya pikirkan kembali sebentar. Tidak perlu membuatkan makanan untuk orang asing yang baru pindah. Aku akan bilang "Buatlah makananmu sendiri"  
Ibu Hiroshi : *Hiya!* (Memukul) Kamu tidak tahu apa apa.

(B.E2.0:58)

**Jenis onomatope : *giseigo***

**Data 2**

半田: (*そばそば*)  
みわ: は? なんぼ *そばそば*言うって?  
なる: 先生書道大会に二番やった来た。  
Handa : (*Berbisik*)  
Miwa : Hah? Apa yang sedang dia *bisikan*?  
Naru : Sensei mendapatkan juara 2 dalam lomba shoudo!

(B.E3.12:37)

**Jenis onomatope : *giseigo***

**Data 3**

みわ: なんもん聞いかんで!

ひろ: 全く片付くぢゃらんや!  
みわ: *べろ!*  
ひろ: *べろ*じゃねえよ!  
Miwa : Jangan bertanya apapun!  
Hiro : Tempatnya sama sekali belum kau rapikan!  
Miwa : *Ups!*  
Hiro : Jangan begitu!

(B.E12.12:37)

**Jenis onomatope : *giseigo***

Dari total 4 data onomatope *gitaigo* yang tertera pada tabel dibahas sebanyak 3 data sebagai berikut :

**Data 1**

みわ: *うわー!* 何あれ?  
なる: どうがんした、せんせい?  
なる: *もやもや*がでちよる。  
Miwa : *Wah!* Apa itu?  
Naru : Ada apa, sensei?  
Naru : Kau mengeluarkan *aura gelap*.

(B.E3.12:35)

**Jenis onomatope : *Uwaa*** merupakan onomatope *giseigo* dan *moyamoya* merupakan onomatope *gitaigo*.

**Data 2**

半田: え...とこれは...ここ。ピッタリ幅ったら嬉しいですね!  
なるの爺さん: そうじゃろ? そうじゃろ! すごく上手だね。  
おかつなとか *がたがた*よ、うまかほうじゃなたけど。  
Handa : Hmm ini...disini. Kalau posisinya tepat rasanya senang sekali!  
Kakek Naru : Begitulah? Begitu! Kau hebat sekali.  
Kalau bagaikan tampak *berantakan*, aku tidak terlalu pandai menatanya.

(B.E10.5:30)

**Jenis onomatope : *gitaigo***

**Data 3**

みわ: ほら見てみれなる。クロウシ (海鼠)  
ひろし: わっーおまえよう掴めんね。  
みわ: 持ってみれ。これは持てれば、大人ぞ!  
なる: 大人...わっーみわねえ、意地悪か!  
みわ: ごめんごめん。気持ち悪かけど、なれば壁じゃんけん。  
なる: *ぶにぶに*しちよる。  
Miwa : Hei lihatlah Naru! Timun laut  
Hiroshi : Wah, kau berani sekali memegang itu.  
Miwa : Coba pegang. Kau menjadi dewasa, kalau bisa memegang ini!  
Naru : Dewasa...Waaa! Kak Miwa, Jahat!  
Miwa : Maaf maaf. Mungkin agak menjijikan, lama lama pasti terbiasa.  
Naru : Sangat *kenyal*.

(B.E5.15:37)

Miwa dan beberapa anak lainnya sedang bermain di area pantai yang tidak terlalu dalam dan tidak sengaja menemukan timun laut. Timun laut ditunjukkan kepada Naru dan Miwa mengatakan bahwa jika berhasil

memegang timun laut itu berarti telah berhasil menjadi dewasa.

**Jenis onomatope : gitaigo**

Dari total 4 data onomatope *gijougo* yang tertera pada tabel dibahas sebanyak 3 data sebagai berikut :

**Data 1**

半田: 寝るな!  
 みわ: もうダメだ...  
 半田: ほらお前ら! **ダラダラ**するな! ただいて手伝って言ってお前らだろう! 大賞以外では取らせないぞ。

Handa : Jangan tidur!

Miwa : Aku menyerah...

Handa : Hei kalian! Jangan **bermalas-malasan!** Kalian sendiri yang meminta bantuanku! Kalian harus mendapatkan juara pertama.

(B.E5.5:24)

**Jenis onomatope : gijougo**

**Data 2**

康介: 半田さんは面白っけですね。  
 ひろ: おいおい! こんな **キャラキャラ**しているやつ負けたと知ったら。  
 みわ: プライド高いな先生やし...  
 Kousuke : Handa-san, kau benar-benar lucu.  
 Hiro : Hei! Hei! Kalau sensei tahu dia kalah dari seseorang yang **menjengkelkan** seperti itu.  
 Miwa : Sensei memiliki harga diri yang tinggi...

(B.E6.9:08)

**Jenis onomatope : gijougo**

**Data 3**

家主: はいよ受け取れ! もう手でこれ持ったんだい。  
 半田: そんなこと言われても! よしゃ! とった!  
 半田: なんてことはない。野良でもかわいい子猫ちゃんだ。  
 白猫は半田の腕から飛び降り、すぐに半田の顔をひっかいた。  
 家主の妻: 先生、首に**ぶつぶつ**んでけちょいよ!

Pemilik Rumah: Cepat ambil ! Aku tidak bisa memegangnya lebih lama lagi!

Handa :Walaupun begitu...Hore ! Tertangkap!

Handa : Hal yang mudah. Walaupun kucing liar tetap saja lucu.

*Kucing putih melompat dari gendongan Handa dan langsung mencakar wajah Handa.*

Istri Pemilik Rumah : Ada banyak **luka baret** kemerahan di lehermu, sensei!

(B.E4.6:02)

**Jenis onomatope : gijougo**

**(2) Makna Onomatope**

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai makna onomatope yang telah ditemukan pada *anime* Barakamon yang sesuai dengan data yang ada pada tabel serta beberapa contoh singkat mengenai jenis makna yang telah dikaitkan dengan Teori Djajasudarma dan Teori Ono

No.	Jenis Onomatope	Jumlah	Contoh kalimat	Jenis Makna
1.	Giongo	9	わっさー	Giongo mengenai bunyi binatang
			ぶしゅー	Giongo mengenai suara tiruan dari suatu benda mati
2.	Giseigo	15	うわーん	Giseigo mengenai meniru suara manusia
			ぺろ	Giseigo mengenai meniru suara manusia
3.	Gitaigo	4	もやもや	Gitaigo mengenai suatu kondisi
			がたがた	Gitaigo mengenai suatu kondisi
4.	Gijougo	4	そわそわ	Gijougo mengenai suatu perasaan
			キャラ キャラ	Gijougo mengenai suatu perasaan
Total				32

Tabel 2 Makna Onomatope

Dari total 9 data onomatope *giongo* yang tertera pada tabel diatas sebanyak 3 data dijelaskan sebagai berikut :

**Data 1**

半田: ホラー誌に送るだけ?

たま: いやっ、少年誌ですよ。

たま: 何かおかしとありました。

半田: おかしと言うか。

(ぶしゅー)

半田: もっと少年誌に一式したほうが友情とか動力とか...

Handa : Jadi ini akan dikirimkan ke majalah horror?

Tama : Tidak, majalah remaja laki-laki.

Tama : Apakah ada hal yang aneh?

Handa : Daripada aneh...

(Suara semburan)

Handa : Bagaimana kalau membuat yang lebih cocok untuk majalah remaja laki-laki, seperti pertemanan atau kerja keras.

(B.E3.7:29)

Tama sedang menunjukkan manga buatannya kepada Handa, tidak diduga bahwa manga yang dibuat oleh Tama memiliki pembukaan sebuah adegan pembunuhan yang menyeramkan sehingga Handa sempat berpikir bahwa manga ini untuk majalah horror.

**Makna kontekstual :** Dalam panel manga yang terlihat tulisan *bushuu* pada saat ada sebuah adegan dimana ada darah serta organ dalam manusia yang keluar tercecercer seperti sebuah semburan. *bushuu* merupakan tiruan dari bunyi semburan, semburan merupakan sebuah tindakan atau pergerakan dari suatu benda yang bergerak keluar secara cepat dan berantakan sehingga hal ini sesuai dengan onomatope *giongo* yang merupakan tiruan suara dari suatu benda mati seperti suatu barang yang terjatuh ataupun menabrak satu sama lain.

**Data 2**

たま: このもちぬるぬる!

ひな: けんたの落として奴やる!

みわ: うわっ! わたしもある!

Tama : Wah mochi ini *basah!*

Hina : Pasti itu salah satu yang dijatuhkan Kenta

Miwa : Wah! Punyaku juga ada!

(B.E3.20:15)

Setelah acara tangkap mochi selesai Miwa, Tama, dan beberapa anak lainnya langsung kembali dan pergi menuju ke rumah Handa. Sesampainya di lokasi mereka semua melihat mochi yang berhasil mereka ambil dan ada salah satu mochi yang basah karena sebelumnya Kenta sempat menjatuhkan beberapa mochi ke dalam laut.

**Makna kontekstual :** Tama mengatakan bahwa salah satu mochinya *nurunuru* yang memiliki arti basah atau lembek, hal ini sesuai dengan konteks yang ingin Tama sampaikan mengenai bagaimana keadaan mochi yang ia dapatkan, mochi tersebut terlihat basah dan lembek. *Nurunuru* termasuk ke dalam onomatope *giongo* dikarenakan ini menjelaskan mengenai kondisi suatu benda yang terjatuh ke dalam air lalu menjadi lembek dan basah. Berbeda makna dengan onomatope *gitaigo* maupun *gijougo* yang berkenaan dengan kondisi atau perasaan manusia.

**Data 3**

半田: 一匹! 一匹だけだぞ! 10円やるから!

子供は大意だろう!

けんた: 筆耕かぞ、先生!

(わっさー)

Handa : Satu saja! satu saja! (Kumbang) Akan ku bayar 10 yen! Itu sudah cukup banyak untuk anak kecil!

Kenta : Sensei, tukang meniru!

(Jungkir balik)

(B.E8.3:40)

Handa berusaha membujuk Kenta untuk memberinya satu buah kumbang sebagai hadiah untuk Naru, namun Kenta menolak karena sudah berencana untuk memberikan Naru kado berupa kumpulan banyak kumbang.

**Makna kontekstual :** Kata *wassaa* menggambar sebuah kondisi ketika ada banyak kumbang yang terjungkir balik sesuai dengan ilustrasi yang ditampilkan dimana Naru sedang berada di atas tumpukan kumbang. *Wassa* merupakan onomatope *giongo* hal ini dikarenakan kata ini melambangkan suatu kejadian dimana kumbang sebagai makhluk hidup melakukan aktivitas jungkir balik secara berkala dikarenakan mereka tertumpuk satu sama lain.

Dari total 15 data onomatope *giseigo* yang tertera pada tabel dibahas sebanyak 3 data sebagai berikut :

**Data 1**

ひろし: あのさーちょっと考え方がよかちゃうのか。よそもんに飯まで作ってやる必要なかろう。飯くらい自分に作るち、僕が言いてあひよ。

明子(ひろしの母): *ぎゃっ*と! あなたなんもんわかちよらん。

Hiroshi : Ibu tahu? Harusnya pikirkan kembali sebentar. Tidak perlu membuatkan makanan untuk orang asing yang baru pindah. Aku akan bilang "Buatlah makananmu sendiri!"

Ibu Hiroshi : *Hiya!* (Memukul) Kamu tidak tahu apa apa. (B.E2.0:58)

Hiroshi diminta untuk mengantarkan makanan untuk Handa, namun merasa enggan karena Handa merupakan warga pindahan baru yang masih asing. Hal tersebut membuat Ibu Hiroshi sedikit kesal dan menyikut Hiroshi.

**Jenis onomatope : giseigo**

**Makna kontekstual :** *Gyatto* merupakan sebuah ekspresi yang menunjukkan rasa keterkejutan atau kekesalan terhadap suatu hal, kata ini dapat juga memiliki arti hajar jika seseorang yang sedang kesal mengatakannya sambil memukul. *Gyatto* merupakan onomatope *giseigo* hal ini dikarenakan kata ini merupakan tiruan kata yang mewakili suatu tindakan manusia ketika melakukan suatu hal sesuai dengan konteks yang ada pada dialog.

**Data 2**

半田: (そばそば)

みわ: は? なんぼ *そばそば*言うって?

なる: 先生書道大会に二番やった来た。

Handa : (*Berbisik*)

Miwa : Hah? Apa yang sedang dia *bisikan?*

Naru : Sensei mendapatkan juara 2 dalam lomba shoudo! (B.E3.12:37)

Handa yang sedang merenung di pojok ruangan membisikan apa yang membuat dirinya terlihat seperti saat ini. Handa tidak berbicara dengan jelas melainkan berbisik.

**Makna kontekstual :** *sobosobo* yang merupakan suara tiruan dari bisikan yang berasal dari kata *sobosobo* yang sebenarnya memiliki makna leksikal berupa bunyi rintik hujan. *Sobosobo* merupakan onomatope *giseigo*. Hal ini

dikarenakan kata ini mewakili suatu tindakan manusia yaitu berbisik.

### Data 3

みわ: なんもん聞いかんで!

ひろ: 全く片付くちょらんや!

みわ: べろ!

ひろ: べろじゃねえよ!

Miwa : Jangan bertanya apapun!

Hiro : Tempatnya sama sekali belum kau rapikan!

Miwa : *Ups!*

Hiro : Jangan begitu!

(B.E12.12:37)

Miwa dan beberapa anak desa lainnya seharusnya membantu membersihkan rumah Handa yang telah mereka gunakan sebagai *basecamp*. Namun yang terjadi adalah mereka bermain untuk menentukan bagian bersih-bersih dan berakhir tidak melakukan apapun sampai Hiroshi datang.

**Makna kontekstual : Pero** merupakan suara dari lidah yang diucapkan keluar sesuai dengan peragaan ekspresi yang ditampilkan oleh Miwa. **Pero** merupakan onomatope *giseigo*. Hal ini dikarenakan kata tersebut merupakan perwakilan kata yang melambangkan suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia yaitu menuliskan lidah.

Dari total 4 data onomatope *gitaigo* yang tertera pada tabel dibahas sebanyak 3 data sebagai berikut :

### Data 1

みわ: うわー! 何あれ?

なる: どうがんした、せんせい?

なる: もやもやがでちよる。

Miwa : *Wah!* Apa itu?

Naru : Ada apa, sensei?

Naru : Kau mengeluarkan *aura gelap*.

(B.E3.12:35)

Miwa, Tama, dan Naru baru saja tiba di rumah Handa. Mereka hendak mengajak Handa untuk ikut pergi mengikuti acara *餅拾い mochi hiroi* (Tangkap mochi) yang akan dilakukan di dekat dermaga kapal namun mereka melihat Handa yang sedang termenung di pojok ruangan dengan aura dan awan gelap yang mengelilingi dirinya.

**Makna kontekstual :** Miwa mengatakan *uwaa* yang menunjukkan rasa terkejutnya melihat Handa yang berada di pojok ruangan lalu Naru mendekati Handa dan mengatakan *moyamoya* yang memiliki arti samar-samar namun pada dialog ini lebih mengarah kepada Handa yang mengeluarkan aura gelap sehingga dirinya terlihat samar dan tak begitu terlihat di pojok ruangan. **Moyamoya** termasuk dalam onomatope *gitaigo*. Hal ini dikarenakan kata ini mewakili sebuah kondisi yang dialami oleh manusia, seperti Handa yang terlihat muram (aura gelap) sehingga tampak menyatu dengan kegelapan dan itu dapat dirasakan secara langsung oleh Naru ketika mendekat pada Handa. Naru mengusap usap awan-awan hitam yang ada disekitar Handa.

### Data 2

半田: え...とこれは...ここ。ピッタリ幅ったら嬉しいですね!

なるの爺さん: そうじゃろ? そうじゃろ! すごく上手だね。

おかつなとか *がたがた*よ、うまかほうじゃなたけど。

Handa : Hmm ini...disini. Kalau posisinya tepat rasanya senang sekali!

Kakek Naru : Begitulah? Begitu! Kau hebat sekali.

Kalau bagianku tampak *berantakan*, aku tidak terlalu pandai menatanya.

(B.E10.5:30)

Para warga sedang membuat ulang tanggul di laut dan Handa ikut membantu menyusun batu yang akan digunakan untuk membangun tanggul tersebut. Ia menatanya begitu rapi seperti *puzzle* tidak seperti bagian kakek Naru yang berantakan.

**Makna kontekstual : Gatagata** memiliki arti berantakan atau tidak beraturan sesuai dengan kondisi batu yang ditata oleh kakek Naru. **Gatagata** merupakan onomatope *gitaigo*. Hal ini dikarenakan kata ini mewakili mengenai kondisi benda yang ditata secara sengaja oleh seseorang namun tidak sengaja tersusun secara berantakan sehingga timbul perubahan pergerakan.

### Data 3

みわ: ほら見てみれなる。クロウシ (海鼠)

ひろし: わっおまえよう掴めんね。

みわ: 持ってみれ。これは持てれば、大人ぞ!

なる: 大人...わっおみわねえ、意地悪か!

みわ: ごめんごめん。気持ち悪かけど、なれば壁じゃんけん。

なる: *ぷにぷに*しちよる。

Miwa : Hei lihatlah Naru! Teripang.

Hiroshi : Wah, kau berani sekali memegang itu.

Miwa : Coba pegang. Kau menjadi dewasa, kalau bisa memegang ini!

Naru : Dewasa...Waaa! Kak Miwa, Jahat!

Miwa : Maaf maaf. Mungkin agak menjijikan, lama lama pasti terbiasa.

Naru : Sangat *kenyal*.

(B.E5.15:37)

Miwa dan beberapa anak lainnya sedang bermain di area pantai yang tidak terlalu dalam dan tidak sengaja menemukan teripang. Teripang ditunjukkan kepada Naru dan Miwa mengatakan bahwa jika berhasil memegang teripang berarti telah berhasil menjadi dewasa. Walaupun sebelumnya Miwa sempat menakut-nakuti Naru dengan cara menekan teripang sampai keluar air dari teripang tersebut.

**Makna kontekstual :** Saat Naru memegang teripang tersebut, ia dapat merasakan bahwa teksturnya terasa *punipuni* atau kenyal, onomatope ini sering digunakan saat seseorang menyentuh benda apapun yang terasa kenyal atau empuk. **Punipuni** merupakan onomatope *gitaigo*. Hal ini dikarenakan kata ini merupakan kata yang mewakili suatu kondisi dari benda yang dirasakan oleh indera peraba, dimana teripang yang dipegang Naru terasa kenyal.

Dari total 4 data onomatope *gijougo* yang tertera pada tabel dibahas sebanyak 3 data sebagai berikut :

#### Data 1

半田: 寝るな!

みわ: もうダメだ...

半田: ほらお前ら! **ダラダラ**するな! ただいて手伝って言ってお前らだろう! 大賞以外では取らせないぞ。

Handa : Jangan tidur!

Miwa : Aku menyerah...

Handa : Hei kalian! Jangan **bermalas-malasan!** Kalian sendiri yang meminta bantuanku! Kalian harus mendapatkan juara pertama.

(B.E5.5:24)

Miwa dan Tama meminta tolong kepada Handa untuk mengajari mereka membuat *shodou* dikarenakan ada sebuah tugas musim panas dari sekolah. Tugas tersebut memiliki penilaian tertentu sehingga *shodou* terbaik akan dinilai mulai dari emas juara 1 sampai tiga dan perunggu 1 sampai 3. Namun setelah beberapa saat mulai menulis *shodou* Miwa mulai lelah dan berkata ingin menyerah. Handa mengatakan *daradara suru na* kepada Miwa.

**Makna kontekstual :** *dara dara* memiliki arti sebuah kegiatan yang dilakukan dalam waktu jangka panjang. Sedangkan dalam dialog kali ini maksud Handa adalah *bermalas-malasan*, karena Miwa terlihat mulai tidak ingin melanjutkan menulis *shodou*. *Daradara* merupakan onomatope *gijougo*. Hal ini dikarenakan kata tersebut mewakili perasaan seseorang, sesuai dengan yang dirasakan Miwa, merasa lelah sehingga dirinya pun *bermalas-malasan (daradara)* sejenak dan tidak ingin melanjutkan latihan menulis *shodou*.

#### Data 2

康介: 半田さんは面白っけですね。

ひろ: おいおい! こんな **キャラキャラ**しているやつ 負けたと知ったら。

みわ: プライド高いな先生やし...

Kousuke : Handa-san, kau benar-benar lucu.

Hiro : Hei! Hei! Kalau sensei tahu dia kalah dari seseorang yang **menjengkelkan** seperti itu.

Miwa : Sensei memiliki harga diri yang tinggi...

(B.E6.9:08)

Kousuke merupakan juara 1 dari lomba yang sempat Handa ikuti, ia merupakan seseorang yang baru saja terjun ke dunia *shodou* sehingga Miwa dan Hiroshi berpikir bahwa Handa pasti akan merasa sangat kesal jika mengetahui kalau saingannya merupakan anak muda yang memiliki kepribadian menyebalkan.

**Makna kontekstual :** *Kyarakayara* merupakan sebuah kata yang terbentuk dari kata *kyarakutaa* yang disingkat menjadi *kyara* yang memiliki arti karakter, namun pada dialog ini memiliki arti berlebihan/menyebalkan karena Kousuke tampak begitu ceria dan selalu memuji Handa padahal Handa baru saja ia kalahkan pada lomba *shodou* sehingga memiliki kesan mengejek. *Kyarakayara* merupakan onomatope *gijougo*. Hal ini dikarenakan kata ini mewakili sebuah perasaan seseorang terhadap sikap orang lain yang mereka nilai terlalu berlebihan atau menyebalkan.

#### Data 3

たま: ひろにいいことどう思います?

半田: ひろ? 何だ急に? どう思う気がれっての。年がちかくだし、話しやすいから、弟みたいな?

半田: あーそんな入んながいないな...

たま: (**そわそわ**)

Tama : Menurutmu bagaimana Kak Hiro?

Handa : Hiro? Tiba-tiba? Bagaimana dia... Usia kami cukup dekat, dia mudah diajak bicara, seperti adik laki-laki?

Handa : Kita belum sedekat itu...

Tama : (**Gelisah**)

(B.E5.14:10)

Tama sedang beristirahat karena terlalu lama bermain di bawah terik matahari, ia menanyakan tentang Hiroshi kepada Handa karena beberapa hari lalu ia sempat salah paham mengenai keduanya yang tampak sedang berpelukan. Sedangkan Handa berpikir bahwa Tama bertanya mengenai Hiroshi dikarenakan Tama sedang jatuh cinta, sehingga ia berpikir agak lama dan berusaha memberikan pendapat yang baik.

**Makna Kontekstual :** Saat Tama menunggu jawaban dari Handa, ia terlihat tidak nyaman sehingga muncul animasi bertuliskan *sowasowa* yang memiliki arti gelisah. *Sowasowa* merupakan onomatope *gijougo*. Hal ini dikarenakan kata tersebut mewakili suatu perasaan yang sedang dirasakan seseorang.

## B. PEMBAHASAN

Pada pembahasan pertama yaitu mengenai jenis dari onomatope yang terdapat pada *anime* Barakamon karya Satsuki Yoshino. Pembahasan yang didapatkan menurut teori Ono yaitu sebanyak 32 data dari empat jenis onomatope antara lain onomatope *giongo* sebanyak 9 data, onomatope *giseigo* sebanyak 15 data, onomatope *gitaigo* sebanyak 4 data, dan onomatope *gijougo* sebanyak 4 data. Data yang paling banyak diperoleh merupakan onomatope *giseigo* hal ini dikarenakan pada *anime* Barakamon terdapat banyak seruan onomatope mengenai tiruan suara manusia atau makhluk hidup ketika terjadi dialog diantara para karakter *anime* yang didominasi oleh karakter anak-anak dan karakter usia lanjut usia.

Pembahasan mengenai onomatope *gitaigo* dan *gijougo* cenderung lebih sedikit dibandingkan dengan onomatope lain, hal ini dikarenakan pada *anime* memang akan jarang sekali terlihat perumpaan suatu kondisi atau perasaan seseorang melalui seruan onomatope dibandingkan dengan pada *manga* karena pada *anime* hal tersebut bisa dijelaskan secara gamblang tanpa tulisan maupun seruan tambahan untuk memperjelas suatu kondisi atau perasaan seseorang.

Pembahasan pada penelitian ini memiliki data yang jauh lebih bervariasi dibandingkan penelitian sebelumnya dikarenakan pada umumnya penelitian mengenai onomatope hanya terfokuskan kepada 1 jenis onomatope saja dan sumber data yang digunakan merupakan *manga* dimana memang untuk mendeskripsikan suatu situasi

harus diwakilkan dengan simbol ungkapan atau kata secara tertulis.

Pembahasan kedua mengenai makna dari onomatope yang terdapat pada *anime* Barakamon karya Satsuki Yoshino. Pembahasan yang didapatkan menurut teori Djajasudarma yaitu sebanyak 32 data makna onomatope menurut jenisnya serta makna kontekstual yang ada pada data disesuaikan dengan konteks dialog yang terdapat onomatope di dalamnya serta dikaitkan pula dengan jenis onomatope yang telah diklasifikasikan. Ada banyak onomatope dalam *anime* Barakamon yang memiliki arti berbeda dari makna leksikal yang ada pada kamus.

## PENUTUP

### Simpulan

Simpulan mengenai rumusan masalah yang pertama yaitu mengenai jenis onomatope yang ada pada *anime* Barakamon, kesimpulan masing-masing dari hasil analisis adalah, dari keseluruhan data berupa 12 episode *anime* Barakamon penulis berhasil membagi menjadi 29 dialog yang terdapat onomatope, total onomatope yang terdapat dalam dialog adalah 32 onomatope. Hal tersebut terdiri dari 9 onomatope *giongo*, 15 onomatope *giseigo*, 4 onomatope *gitaigo*, dan 4 onomatope *gijougo*. Dapat disimpulkan bahwa terdapat lebih banyak onomatope *giseigo* dibandingkan dengan onomatope lainnya. Hal ini terjadi dikarenakan jauh lebih banyak aktivitas manusia yang dapat terlihat dalam tayangan anime.

Simpulan kedua mengenai rumusan masalah yang kedua yaitu mengenai makna dari onomatope yang terdapat pada *anime* Barakamon episode 1-12 yaitu, Untuk makna yang terdapat pada masing-masing onomatope terkadang memiliki makna yang berbeda bagi situasi tertentu. Seperti *nurunuru* yang sebenarnya memiliki arti licin tetapi pada adegan yang ditunjukkan menunjukkan bahwa artinya merupakan basah.

### Saran

Penelitian ini merupakan penelitian yang membahas mengenai jenis dan makna dari onomatope pada objek penelitian *anime* Barakamon episode 1-12. Berdasarkan penelitian dan simpulan yang diperoleh terdapat beberapa saran dan harapan dari peneliti untuk penelitian selanjutnya yaitu, menambahkan bidang kajian mengenai kontradiksi antara makna kontekstual dan makna gramatikal dari onomatope. Meneliti lebih rinci lagi mengenai jenis dan makna onomatope yang ada pada tayangan lain seperti film, dokumenter, atau drama.

## DAFTAR PUSTAKA

Alda, Dea Wijaya dan Amri, M. 2020. "ONOMATOPE DALAM LAGU ANAK BAHASA JEPANG DAN BAHASA INDONESIA -KAJIAN KONTRASTIF-," Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang Unesa, Available :

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/36168/32152>

Amalia, Najichah. 2018. "Analisis Struktur dan Makna Onomatope dalam Komik Baru Klenting Karya Sapriandy," Jalabahasa, vol. 14, no. 2, p. 1, [Online]. Available :

<https://jalabahasa.kemdikbud.go.id/index.php/jalabahasa/article/view/187>

Atta, Rika. 2019. "Analisis Fungsi Dan Makna Onomatope Dalam Komik 'Relife' Volume 1 Karya Yayoi Sou," Skripsi, vol. 1, pp. 1-73. Available :

<https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/24444?show=full>

Aulia, Primadani Astusi. 2020. "BENTUK DAN MAKNA GIONGO DALAM KOMIK OMOI OMOWARE FURI FURARE KARYA SAKISAKA IO" Jurnal Pendidik Bahasa dan Sastra Jepang Unesa. Available : <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/36248/32216>

Bagus, Rizki Triyanto dan Yovinsa, Bethvine S. 2019. "IMPLIKATUR PERCAKAPAN PADA PELANGGARAN MAKSIM PRINSIP KERJASAMA DALAM DRAMA NIHONJIN NO SHIRANAI NIHONGOGO EPISODE 1-12 (日本人の知らない日本語エピソード1-12)" available :

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/30697>

Chaer, Abdul. 2014. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dahidi, Ahmad dan Sudjiyanto. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Djajasudarma, Fatimah. 2012. *Wacana dan Pragmatik*. Bandung: PT Refika Aditama.

Hideichi. Ono. 1984. "日英擬音・擬態語活用辞典." Hokuseidō Shoten

Nisa', K. dan Amri, M. 2020. "Diksi Dan Gaya Bahasa pada Lirik Lagu Angela 《張韶涵》 (Zhāng Shàohán) dalam Album 《一定要愛你》 (yīdìng yào ài nǐ)", available : <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mana-darin/article/view/35002/31128>

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sutedi, Dedi. 2011. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.

Purwadani, Indri dan Amri M. 2019. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TAMAIRE TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SECARA AKTIF BAB WATASHI NO KAZOKU SISWA KELAS X MIPA 5 SMAN 1 MOJOKERTO TAHUN AJARAN 2018/2019" available :

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/31419/28501>

Putra, Eka Kusnadi. 2020. "PERBANDINGAN IMAGE ONOMATOPE PERASAAN," Available : <http://lib.unnes.ac.id/39959/1/2302415029.pdf>

**Website**

<https://ameblo.jp/dyannugraha/entry-11788401921.html> diakses pada tanggal 18 Januari 2022

<http://www.bellaonline.com/articles/art4260.asp> diakses pada tanggal 24 Januari 2022

<https://www.bilibili.tv/id/space/1351003113> diakses pada tanggal 19 Januari 2022

<https://japanese.binus.ac.id/2020/11/04/barakamon-anime-ringan-dengan-cerita-dan-pesan-moral-yang-seimbang/> diakses pada tanggal 25 Januari 2022

<https://we-xpats.com/id/guide/as/jp/detail/4736/> diakses pada tanggal 18 Januari 2022

