

Analisis Makna Onomatopoeia Dalam Serial Komik *ウメの蕾: Ume's Love Story Season 2*

Awalyah Nurcahyanti

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Awalyah18019@mhs.unesa.ac.id

Abstract

Onomatopoeia has several types, therefore the purpose of this study is to classify and disseminate its meaning. This research uses qualitative descriptive analysis method. The source of the data is an onomatopoeia contained in the Indonesian and Japanese collaboration comic series titled *Ume's Love Story Season 2*. To collect data, researchers use seeing techniques, data reduction, data translation and note techniques. After that, at the data analysis phase, it uses a contextual analysis method by paying attention to the identity of the contexts in the data. Furthermore, researchers will classify the meaning of onomatopoeia using the method of sorting out the determining elements. As a result, there are 44 onomatopes in the comic series *Ume's Love Story Season 2*, with details: *Giyougo* 15 pieces, *Giongo* 10 pieces, *Gijougo* 9 pieces, *Giseigo* 7 pieces and *Gitaigo* 3 pieces in conclusion, *Giyougo's* Onomatope is widely found in the comic series *Ume's Love Story Season 2*. The behavior of each character is given an appropriate onomatope to liven up the atmosphere in every activity that the character is doing as the reader often does in real life.

Keywords: onomatopoeia, classification, meaning

要旨

音象徴語にはいくつかの種類があるため、この研究の目的は、その意味を分類して広めることです。本研究では、質的記述分析法を用いる。データのソースは、インドネシアと日本のコラボレーション漫画シリーズ「ウメのラブストーリーシーズン 2」に含まれる音象徴語です。データを収集するために、研究者は見る技術、データ削減、データ翻訳、メモ取り技術を使用します。その後、データ分析段階では、データ内のコンテキストの同一性に注意を払い、コンテキスト分析手法を使用します。さらに、研究者は決定要素を選別する方法を使用して音象徴語の意味を分類します。その結果、ウメのラブストーリーシーズン 2 漫画シリーズには 44 の音象徴語があり、詳細は擬容語 15 個、擬音語 10 個、擬情語 9 個、擬声語 7 個、擬態語 3 個です。音象徴語の擬音語は、漫画シリーズのウメのラブストーリーシーズン 2 に広く見られると主張することができます。各キャラクターの行動には適切な音象徴語が与えられ、読者が実生活でよく行うように、キャラクターが行っているすべての活動の雰囲気を盛り上げます。

キーワード: 音象徴語, 分類, 意味

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer. Maknanya, tidak ada hubungan wajib (sewenang-wenang) antara kata dan benda yang dilambangkannya. Plato (dalam Abdul Chaer, 2009:43) menjelaskan bahwa lambang merupakan kata dalam suatu bahasa, sedangkan makna adalah objek yang dihayati di dunia nyata berupa rujukan, acuan, atau sesuatu yang ditunjukkan oleh lambang itu yang berupa benda, konsep, aktivitas, maupun peristiwa. Hubungan keduanya tersebut salah satunya dapat menciptakan onomatopoeia yang disepakati bersama oleh suatu masyarakat bahasa.

Komik atau dalam bahasa Jepang disebut 漫画 (*Manga*) adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang

disusun sedemikian rupa sehingga membentuk rangkaian cerita.

lumrahnya, komik dicetak di atas kertas serta dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Namun dewasa ini komik dapat juga diakses melalui telepon seluler. Komik atau Manga kerap kali ditampilkan dalam bentuk panel yang disertai dengan teks seperti ucapan maupun narasi yang di dalamnya terdapat onomatope yang menunjukkan efek suara serta keadaan sekitar dari makhluk hidup maupun benda mati.

Onomatopoeia adalah sekumpulan kata yang menirukan bunyi atau suara dari sumber yang digambarkannya, baik menggambarkan makhluk hidup maupun benda mati. Pada dasarnya, onomatopoeia adalah kata-kata yang

terbentuk berdasarkan hasil meniru bunyi-bunyian atau suara yang dilakukan oleh manusia. Namun kata-kata yang terbentuk berdasarkan tiruan bunyi ini tentu saja tidak persis sama, hanya sedikit mirip. Hal tersebut dikarenakan benda atau binatang yang mengeluarkan suara itu tidak memiliki alat ucap fisiologis seperti manusia, sehingga sistem fonologi tiap bahasa berbeda (Suwandi, 2006:138).

Onomatope dapat ditemukan dalam setiap bahasa tidak terkecuali bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Jika dalam bahasa Indonesia hanya terdapat satu istilah yaitu onomatope itu sendiri. Lain halnya dalam bahasa Jepang, di mana onomatope terbagi lagi menjadi 5 istilah dengan klasifikasi *giongo* (擬音語), *giseigo* (擬声語), *gitaigo* (擬態語), *giyougo* (擬容語), dan *gijougo* (擬情語).

Fungsi dari onomatope itu sendiri ialah untuk memberikan pengalaman baca yang lebih nyata. Karena dalam karya visual seperti komik yang hanya menampilkan gambaran dan tulisan, tentunya jarang disisipi audio yang diperdengarkan. Maka dari itu onomatope mengganti fungsi audio tersebut. Salah satu contohnya, bunyi kucing dalam bahasa Indonesia dilambangkan dengan bunyi [meong] sedangkan dalam bahasa Jepang dilambangkan dengan bunyi ニャン [nyan].

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, terdapat beberapa permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini yaitu klasifikasi dan makna onomatope yang terdapat dalam Serial Komik ウメの蕾: *Ume's Love Story Season 2*.

Lalu tujuan penelitian ini dilakukan ialah mengklasifikasikan serta mendeskripsikan makna onomatope yang terdapat dalam Serial Komik ウメの蕾: *Ume's Love Story Season 2*. diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis, yaitu Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang makna onomatopoeia yang terdapat dalam serial Komik ウメの蕾: *Ume's Love Story Season 2*. Sedangkan manfaat praktisnya, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah wawasan bagi peneliti ataupun pembaca terkait makna onomatopoeia yang terdapat dalam serial komik Komik ウメの蕾: *Ume's Love Story Season 2*. Penelitian ini membatasi ruang lingkup menjadi jenis dan arti onomatope yang terkandung dalam serial komik Komik ウメの蕾: *Ume's Love Story Season 2*.

Penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dengan penelitian ini diantaranya ialah Penelitian oleh Panduwinata, O Lidya (2013) berjudul "*Variasi Makna Dan Penerapan Onomatope Dalam Komik Bakuretsu Utahime 21 Karya Igarashi Kaoru*". Sesuai judul yang diambil peneliti, penelitian tersebut membahas variasi

makna dan penerapan onomatope. Objek yang digunakan dalam penelitian tersebut berupa komik Jepang berjudul Bakuretsu Utahime 21 Karya Igarashi Kaoru. Tujuan dari penelitian tersebut adalah menjabarkan variasi giongo-gitaigo untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari.. Penelitian dengan metode deskriptif kualitatif ini menggunakan teori makna leksikal dan kognitif serta onomatope bahasa Jepang. Pengumpulan data dilakukan dengan membaca komik Bakuretsu Utahime 21 secara komprehensif dan pengklasifikasian data menggunakan Giongo Gitaigo No Tokuhon (oleh Hinata Shigeo). Data dianalisis dengan memahami konteks cerita komik untuk menemukan makna kognitifnya. Berdasarkan tinjauan pustaka tersebut, penelitian ini memiliki kesamaan berupa penelitian makna onomatope. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah fokus kajiannya. Penelitian Panduwinata terfokuskan pada variasi makna dan penerapan onomatope. Sedangkan penelitian ini terfokuskan pada klasifikasi dan arti onomatope yang terdapat dalam komik ウメの蕾: *Ume's Love Story Season 2*.

Ada juga, Penelitian oleh Supangat, Nur (2015) berjudul "*Analisis Kontrastif Onomatope Bahasa Jepang Dan Bahasa Jawa*". Peneliti memfokuskan penelitiannya kedalam perbedaan antara onomatope yang ada dalam bahasa Jepang dan bahasa Jawa. Peneliti menjabarkan secara garis besar perbedaan keduanya. Berdasarkan tinjauan pustaka tersebut, penelitian ini memiliki kesamaan berupa penelitian tentang klasifikasi onomatope. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah objek dari penelitian masing-masing. Penelitian Supangat terfokuskan pada klasifikasi onomatope secara umum dari kedua bahasa tersebut. sedangkan penelitian ini mengambil objek penelitian serial komik Komik ウメの蕾: *Ume's Love Story Season 2*.

Penelitian lainnya yang juga memiliki kesamaan dengan penelitian ini ialah Penelitian oleh Sagiran, Amalia (2022) berjudul "*Analisis Pemakaian Mimesis Dalam Bahasa Jepang Yang Menjelaskan Air Pada Aplikasi Twitter*". Dalam Penelitian ini membahas tentang mimesis atau dalam bahasa Jepang disebut gitaigo yaitu suatu istilah untuk tiruan bunyi yang menggambarkan keadaan, perasaan manusia, dan tingkah laku manusia. Penelitian ini berfokus pada mimesis bahasa Jepang yang menjelaskan air pada aplikasi twitter. Teori dalam penelitian ini adalah teori semantik oleh Kindaichi dan teori mimesis oleh Hideichi Ono. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja, makna, serta pemakaian mimesis bahasa Jepang yang menjelaskan air pada aplikasi twitter. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Berdasarkan analisis

yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa mimesis yang menjelaskan air sangat beragam, pada satu mimesis dapat memiliki gambaran dan kegunaan yang berbeda.. Berdasarkan tinjauan pustaka tersebut, penelitian ini memiliki kesamaan berupa penelitian tentang jenis onomatope. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah objek dari penelitian masing-masing. Penelitian Firmansyah terfokuskan pada pemakaian mimesis dengan objek berupa aplikasi twitter sedangkan penelitian ini terfokuskan pada klasifikasi onomatope beserta maknanya dengan mengambil objek penelitian serial komik *ウメの蕾 : Ume's Love Story Season 2*.

METODE

Sudaryanto (1993: 9) menyatakan bahwa metode merupakan Langkah yang harus dilaksanakan, sedangkan teknik adalah cara untuk dapat melaksanakan metode. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif dipakai karena penelitian ini menghasilkan prosedur analisis yang datanya bukan berupa angka disebut dengan penelitian kualitatif.

Metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi saat ini. Melalui penelitian ini, peneliti mendeskripsikan makna onomatope yang terdapat dalam serial Komik *ウメの蕾 : Ume's Love Story Season 2*.

Sumber data dalam penelitian ini merupakan Onomatope yang terdapat dalam serial komik kolaborasi Indonesia dan Jepang berjudul Komik *ウメの蕾 : Ume's Love Story Season 2* yang diunggah pada akun Instagram @shinzuiume_id.

Sudaryanto (2015:6) menyatakan bahwa tahap penyediaan data merupakan upaya peneliti untuk menyajikan data maupun mengumpulkan data sesuai yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode penyediaan data yaitu

- (1) Teknik Simak, dimana peneliti berperan sebagai pemerhati atau pihak ketiga dengan memahami apa yang diucapkan oleh tokoh dalam proses berdialog. Peneliti menyimak setiap dialog yang ada dalam serial Komik *ウメの蕾 : Ume's Love Story Season 2*.
- (2) Reduksi Data, dimana peneliti memilah data yang benar-benar dibutuhkan dengan melakukan pengecekan ulang terhadap data yang telah didapat.
- (3) Translasi Data, dimana peneliti melakukan penerjemahan data yang telah diperoleh ke dalam bahasa indonesia agar memudahkan penelitian ke tahap selanjutnya.
- (4) Teknik Catat, dimana peneliti mencatat dialog yang diutarakan oleh tokoh menggunakan alat tulis dan komputer.

Sugiyono (2013:244) analisis data merupakan proses mencari serta menyusun dengan sistematis data yang telah diperoleh. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode analisis kontekstual. Menurut Rahardi (2005: 16), analisis kontekstual merupakan metode analisis yang digunakan pada data dengan memperhatikan identitas konteks-konteks yang ada pada data tersebut. Setelah menganalisis konteks makna onomatope yang terdapat dalam serial komik Komik *ウメの蕾 : Ume's Love Story Season 2*. Selanjutnya peneliti akan mengklasifikasikan makna dari onomatope dengan menggunakan metode pilah unsur penentu seperti yang Sudaryanto sampaikan (1993: 21-22), yaitu alat yang digunakan memilah data yang akan diteliti, unsur penentu yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penanda lingual yang terdapat pada teks seperti ucapan maupun narasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Semantik

, Semantik atau dalam bahasa Jepang disebut dengan imiron adalah salah satu cabang ilmu linguistik yang mempelajari tentang makna (Sutedi, 2011:127). Semantik mengkaji hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya.

Makna Leksikal

Menurut Chaer (2009: 60), makna leksikal merupakan makna yang sesuai referennya, makna yang sesuai dengan hasil pengamatan panca indra, atau makna yang sungguh-sungguh nyata dalam keseharian suatu masyarakat bahasa.

Onomatope

Dalam bahasa Jepang yang disebut dengan onomatope 音象徴語 (*onshouchougo*) adalah penggabungan dari 擬音語 *giongo* (擬声語 *giseigo*) dan 擬態語 *gitaigo* (Sudjianto dan Dahidi, 2004:116).

Shigeo Hinata dan Minoru Sasame (1999) mengemukakan bentuk onomatope terdiri dari kata dasar, *hatsuon*/penasalan suara memiliki akhiran *~ん (n)*, *sokuon*/pemadatan suara atau onomatope yang memiliki akhiran *~っ (Q)*, *cho'on*/pemanjangan suara (*ー*), *hanpukukei*/pemajemukan morfem, kata dengan penambahan morfem *-り (ri)*, dan perubahan sebagian bunyi. Bentuk yang dominan ialah bentuk *sokuon*/akhirian *~っ (Q)*.

Kindaichi (1978) mengategorikan "kata-kata onomatopoeia dan mimetis" ke dalam 5 kategori berdasarkan maknanya, dan memberi mereka nama-nama berikut. Pertama, di antara hal-hal yang mewakili suara, dibagi menjadi 擬声語 (*giongo*), yang mewakili suara manusia dan hewan, dan 擬音語 (*giseigo*), yang mewakili suara yang dihasilkan oleh alam. Selanjutnya, yang

mengungkapkan gerakan atau penampilan sesuatu alih-alih suara, yang menyatakan keadaan benda mati disebut *擬態語 (gitaigo)*, yang menyatakan keadaan makhluk hidup disebut *擬容語 (giyogo)* dan terakhir, keadaan psikologis orang disebut *擬情語 (gijougo)*.

Giongo

Giongo merupakan kata-kata yang menyatakan suara makhluk hidup atau bunyi yang dihasilkan oleh benda mati.

Tabel 1. Contoh Onomatope Giongo

Onomatope	Makna
ぴゅーぴゅー	Angin kencang
ばしゃっ	Cipratan air
こぼこぼ	Gelembung air
めらめら	terbakar
さくさく	Melangkah di atas pasir
ごろごろ	Batu menggelinding dari bukit
たたたた	Berlari dengan cepat

Giongo ditemukan pada :

Episode 1 panel 5. Pada situasi tersebut Iseiya dan Hatsune sedang berjalan menuju papan pengumuman. Kata てくてく [teku-teku] menggambarkan suara dari langkah seseorang yang menggunakan sepatu di atas lantai.

Episode 1 panel 9. Pada situasi tersebut Ayumi sedang menmpelkan poster pensi. Kata パタ ! [peta!] menggambarkan suara tepukan tangan pada benda datar.

Episode 3 panel 2. Pada situasi tersebut Ayumi sedang duduk di bangku sambil memandangi desain panggung pensi. Kata ひゅー [hyu~] menggambarkan suara hembusan angin.

Episode 3 panel 3. Pada situasi tersebut wajah Ayumi tertampar oleh kertas yang berterbangan. Kata ペチャ ! [pecha!] Menggambarkan kertas yang tiba-tiba menempel karena tertiuip angin.

Episode 4 panel 2. Pada situasi tersebut Ayumi meletakkan alat-alat yang akan ia gunakan untuk mendekorasi. Kata だっ [dats] menggambarkan suara benda berat yang diletakkan di lantai. Episode 4 panel 5. Pada situasi tersebut Ayumi sedang mengerjakan dekorasi panggung pensi. Kata すっすっ [sust-suts] menggambarkan suara sapuan kuas yang pelan.

Episode 4 panel 6. Pada situasi tersebut Keiko sedang membantu Ayumi. Kata ササ [sa-sa] menggambarkan suara sapuan kuas yang semangat.

Episode 6 panel 6. Pada situasi tersebut ada orang asing yang melaju dengan skateboard, dari rodanya yang berputar terdengar suara ズズズ [zu-zu-zu].

Episode 6 panel 8. Di situasi tersebut Arif tidak sengaja jatuh bersama Hatsune ke tanah, sehingga ketika tangann menyentuh tanah terdengar suara seperti ドーン ! [do-n!].

Episode 7 panel 8. Pada situasi tersebut Arif yang sedang oleng, secara tidak sengaja kepalanya bergesekan dengan seragam Ayumi hingga timbul suara ゴチッ [gocit].

Giseigo

Giongo sering pula disebut dengan *giseigo*. Perbedaannya ialah *giongo* lebih merujuk kepada tiruan bunyi benda mati. Sedangkan *giseigo* lebih merujuk kepada tiruan suara makhluk hidup.

Tabel 2. Contoh Onomatope Giseigo

Onomatope			
Binatang	Makna	Manusia	Makna
ちゅんちゅん	burung	うふふ	terkekeh
にゃん	kucing	ぺちゃ くちゃ	Membicarakan hal yang tidak penting
こけこつ	ayam	ごにょ ごにょ	Komat-kamit
もーもー	sapi	ぺらぺら	Bicara bahasa asing dengan lancar
かーかー	gagak	おほん	berdehem
わんわん	anjing	くすくす	Menahan tawa
がーがー	bebek	がみがみ	Diomeli

Giseigo ditemukan pada :

Episode 1 panel 5. Pada situasi tersebut Iseiya menunjukkan poster rekrutmen panitia pensi kepada hatsune. Kata ジャンジャン ! [jan-jan!] menggambarkan

kata yang diucapkan seseorang yang sedang berseru dengan antusias menunjukkan sesuatu.

Episode 1 panel 9. pada situasi tersebut Ayumi telah selesai menempel poster pensi. Kata ふっー [fu-] menggambarkan seseorang yang menghembuskan nafasnya mendakan lega karena telah menyelesaikan sesuatu.

Episode 3 panel 4. Pada situasi tersebut Ayumi sedang terkejut. Kata ぎゃ! [gya!] Menggambarkan suara teriakan seseorang yang sedang terkejut.

Episode 6 panel 2 dan 5. Di kerumunan orang, banyak aktifitas yang dilakukan dalam satu waktu sehingga suara-suara tersebut seakan g menyatu hingga terdengar seperti ギャギャ [gya-gya] dan ワーワー [wa-wa-].

Episode 7 panel 3. Ayumi menghela nafas はあ. . . [haa...] karena ditinggalkan untuk mengerjakan dekorasi untuk pensi sendiri.

Episode 9 panel 2. Pensi yang ditunggu-tunggu akhirnya dimulai, terdengar suara riuh penonton yang antusias わあああああああー! [waaaaaaa-!]

Episode 10 panel 9. Pada situasi tersebut, belum sempat Arif membalas pernyataan suka dari Ayumi, ternyata keduanya sedang berada di puncak acara di mana kembang api diledakkan ke langit どあああん [doaaan].

Gitaigo

Di sisi lain, *gitaigo* merupakan kata-kata yang mengungkapkan suatu keadaan. Sama seperti *giongo*, *gitaigo* terbagi lagi menjadi beberapa kelompok, yaitu *gitaigo* (menyatakan keadaan benda mati). *Gitaigo* seringkali menyatakan keadaan psikologis atau perasaan tubuh, atau indra non-pendengaran.

Tabel 3. Contoh Onomatope Gitaigo

Onomatope	Makna
がたがた	Jalan yang tidak diaspal
でこぼこ	Tanah yang tidak rata
さんさん	Banyak disinari cahaya
ひんやり	keren
じんわり	Basah karena air mata
きらきら	Mata berbinar
ほかほか	Tubuh yang hangat

Gitaigo ditemukan pada :

Episode 1 panel 2 dan 3. Di situasi tersebut Arif dan keiko sedang berbincang di tangga sekolah di sinari oleh cerahnya cuaca saat itu dengan angin sepoi-sepoi yang menerpa mereka berdua, kondisi tersebut digambarkan dengan kata ザーザー [za-za-].

Episode 1 panel 6. Pada situasi tersebut Hatsune memandang poster pensi. Kata キラキラ [kira-kira] menggambarkan seseorang yang matanya berbinar jika melihat sesuatu yang disenangi.

Episode 9 panel 4. Dengan bantuan tangan kreatif Keiko membuat ketampanan Arif memancarkan aura yang berkilauan キラキラ [kira-kira].

Giyougo

Giyougo 擬容語 (menyatakan keadaan maupun perilaku makhluk hidup).

Tabel 4. Contoh Onomatope Giyougo

Onomatope	Makna
がくがく	Lutut gemetar
ぶるぶる	Gemetar keran kedinginan
きよろきよろ	Mondar-mandir karena gelisah
うろうろ	Mengembara tanpa tujuan
すたこら	Berjalan tergesa-gesa
のろのろ	Melangkah dengan lambat
うとうと	Setengah tertidur

Giyougo ditemukan pada :

Episode 1 panel 6. Kata すっ [suts] berarti sedang menganggukkan kepala, seperti yang Iseiya lakukan ketika sedang berbincang dengan Hatsune. Pada situasi lain di episode 3 panel 4, Ayumi memberikan formulir pensi kepada Arif. Kata すっ [suts] menggambarkan seseorang menyodorkan benda kepada orang lain. Selain itu di episode 7 panel 4, Kata すっ [suts] menggambarkan Ayumi yang sedang menolehkan kepalanya.

Episode 2 panel 2. Pada situasi tersebut Arif memutuskan untuk mengajak Iseiya bergabung dalam Bandnya. Kata パ [pa] menggambarkan suara gengaman tangan yang ditepuk dengan telapak tangan.

Episode 2 panel 4. Di situasi tersebut Iseiya dipanggil oleh Hatsune. Kata ぱっ [bats] menggambarkan Iseiya yang sedang menoleh (terdapat juga di panel 6 episode 6 ketika Htsune sedang menoleh dan episode 6 panel 10 ketika Ayumi sedang menoleh) karena melihat

kedatangan Hatsune yang tiba-tiba dengan digambarkan menggunakan kata ドン [don] (terdapat juga di episode 4 panel 4 saat hatsune muncul dan episode 6 panel 6 saat orang asing tiba-tiba muncul dengan mengendarai skateboard). sehingga membuat arif terdiam membatu yang digambarkan dengan kata く... [ku...].

Episode 4 panel 2. Pada situasi tersebut Ayumi segera bangkit setelah meletakkan barang. Kata しやつ [syuts] menggambarkan suara yang dihasilkan saat seseorang sedang bangkit untuk berdiri.

Episode 5 panel 3. Pada situasi tersebut Keiko dengan sengaja merangkul lengan Arif. Kata ぎゅん [gyun] menggambarkan suara sentuhan antar kulit. Di situasi lain, budi yang sedang cemburu nampaknya dengan sengaja menabrak keduanya hingga berbunyi ドシヤ [dosha] di mana kata tersebut menggambarkan suara antar tubuh yang saling bertabrakan. Budi juga dengan jelas berjalan dengan tergesa-gesa hingga menimbulkan suara ダダダダ [da-da-da-da].

Episode 5 panel 6. Pada situasi tersebut Hatsune mengajak Keiko untuk segera mendaftarkan bandnya untuk acara pensi, kata スタスタ [suta-suta] menggambarkan seseorang yang sedang berjalan bergegas. kata tersebut juga terdapat pada Episode 2 panel 2, di mana Iseiya sedang bergegas.

Episode 6 panel 4. Kemunculan Keiko di tengah kerumunan digambarkan dalam kata ジャーン [ja-n].

Episode 6 panel 6. Hatsune berusaha meraih lengan Arif ザッ [zats] untuk menghindari orang asing yang mengendari skateboard シャー [sha-] hingga Hatsune berhasil meraih lengan Arif ギュウッ [gyuts] namun keduanya malah terjatuh すっ... [suts...].

Gijougo

dan gijougo (menyatakan suasana hati atau perasaan manusia).

Tabel 5. Contoh Onomatope Gijougo

Onomatope	Makna
しんみり	kesehian
うきうき	senang
わくわく	gembira
あたふた	Berlari terburu-buru
あわあわ	Kehabisan waktu
もじもじ	Tidak dapat mengambil keputusan karena malu

うっとり	terpesona
------	-----------

Gijougo 擬情語 ditemukan pada:

Episode 4 panel 3. Ayumi yang merasa malu seakan-akan dirinya menguap di udara, digambarkan dengan kata すっ... [suts...].

Episode 6 panel 6. Arif tersipu saat tidak sengaja jatuh bersama Hatsune ドキ [doki] (terdapat juga di Episode 7 panel 4 ketika Ayumi tersipu hingga terkejut).

Episode 6 panel 10. Ayumi tertegun tidak percaya melihat kedekatan Arif dan Hatsune ズヨン [zo-n].

Episode 7 panel 4. Ayumi sedang tersipu karena Arif dating membantunya dengan sukarela す... [su...].

Episode 7 panel 7. Arif sengaja menyandarkan kepalanya ke pundak Ayumi コケ... [koke...].

Episode 7 panel 8. Ayumi sangat tersipu malu karena selama ini baru sekarang ia bisa benar-benar dekat dengan Arif チラッ [chirats].

Episode 7 panel 8. Ayumi sangat terkejut saat melihat kehadiran Hatsune saat dia sedang berduaan dengan Arif ドッキ [dokki].

Episode 10 panel 8. Ayumi menyatakan perasaannya pada Arif. Arif yang mendengarnya merasa tersipu karena mendapatkan pernyataan suka dari seorang gadis ドッキ [dokki].

PENUTUP

Simpulan

Klasifikasi onomatope dalam Bahasa Jepang dibagi menjadi 5 jenis, yaitu giongo (擬音語) merupakan tiruan suara yang dihasilkan oleh benda mati, giseigo (擬声語) yaitu tiruan suara makhluk hidup, secara spesifik yang dimaksud adalah suara manusia dan hewan, gitaigo (擬態語) menggambarkan keadaan psikologis tubuh ataupun indra non-pendengaran, giyougo (擬容語) menggambarkan perilaku makhluk hidup, dan yang terakhir adalah gijougo (擬情語) menggambarkan suasana hati atau perasaan manusia.

terdapat 44 onomatope di dalam serial komik ウメの蕾 : Ume's Love Story Season 2, dengan rincian : Giyougo 擬容語 15 buah, Giongo 擬音語 10 buah, Gijougo 擬情語 9, Giseigo 擬声語 7 buah dan Gitaigo 擬態語 3 buah. Onomatope yang berupa pengulangan kata juga banyak ditemukan.

Onomatope jenis Giyougo banyak ditemukan dalam serial komik serial komik ウメの蕾 : Ume's Love Story

Season 2. perilaku setiap tokohnya diberikan onomatope yang sesuai guna menghidupkan suasana di setiap kegiatan yang sedang tokoh lakukan. seperti yang pembaca kerap lakukan di kehidupan nyata.

Onomatope jenis Giongo dan giseigo lebih mudah dibedakan, karena giongo berfokus pada suara yang dihasilkan benda mati, sedangkan giseigo lebih merujuk kepada suara makhluk hidup (hewan dan manusia).

Onomatope jenis Gitaigo dan Gijougo agak sedikit rancu, sehingga mudah terkecoh dalam membedakan keduanya. Gitaigo lebih berfokus kepada keadaan psikologis atau perasaan tubuh, atau indra non-pendengaran, sedangkan Gijougo lebih merujuk kepada menyatakan suasana hati atau perasaan manusia.

Saran

Pada penelitian tentang onomatope selanjutnya diharapkan dalam penelitian tersebut mampu membedakan atau mengkasifikasikan jenis-jenis onomatope dan mendeskripsikan maknanya dengan lebih kritis dan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- @shinzuume_id. (2018-2019, November-Januari 19-21). [Postingan Instagram]. Retrieved from <https://www.instagram.com/>: https://www.instagram.com/shinzuume_id/
- Chaer, A. (2009). *PENGANTAR SEMANTIK BAHASA INDONESIA*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2014). *Linguistik Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dexter, K. (2015, October 13). *JAPANESE ONOMATOPOEIA: THE DEFINITIVE GUIDE*. Retrieved from tofugu.com: <https://www.tofugu.com/japanese/japanese-onomatopoeia/>
- Murdinawati, E. (2017). *Simple Fun and Easy : Percakapan Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Bright Publisher.
- National Institute for Japanese Language and Linguistics . (2007). Retrieved from www2.ninjal.ac.jp: <https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/>
- Panduwinata, O. L. (2013). VARIASI MAKNA DAN PENERAPAN ONOMATOPE DALAM KOMIK BAKURETSU UTAHIME 21 KARYA IGARASHI KAORU. *JAPANOLOGY, VOL 1 NO 2*, 1 – 15.
- pomax. (2019, Maret 18). Retrieved from [github.com: https://github.com/Pomax/nihongoresources.com/blob/master/giongo.txt](https://github.com/Pomax/nihongoresources.com/blob/master/giongo.txt)
- Purwani, I. A. (2020). ANALISIS ONOMATOPE PADA DONGENG BAHASA JEPANG. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, Vol. 6 No. 2, 194-195.
- Rdj, E. K. (2018). ANALISIS JENIS, BENTUK, DAN MAKNA ONOMATOPE BAHASA JEPANG DALAM MANGA B GROUP NO SHOUNEN X KARYA HARUKI SAKURAI. *Omiyage Vol 1 No3*, 1-6.
- Sagiran, A. (2022). ANALISIS PEMAKAIAN MIMESIS DALAM BAHASA JEPANG YANG MENJELASKAN AIR PADA APLIKASI TWITTER. *Skripsi thesis, Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA*.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa : pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistis*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudjianto. (2004). *PENGANTAR LINGUISTIK BAHASA JEPANG*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supangat, N. (2015). ANALISIS KONTRASTIF ONOMATOPE BAHASA JEPANG DAN BAHASA JAWA. *JURNAL JAPANESE LITERATURE Volume 1, Nomor 2*, 1-10.
- Sutedi, D. (2011). *DASAR-DASAR LINGUISTIK BAHASA JEPANG*. Bandung: Humaniora.