

ONOMATOPE GIYOUGO YANG MENUNJUKKAN TINGKAH LAKU MANUSIA PADA KOMIK CHIBI MARUKO-CHAN VOLUME 2-6 KARYA MOMOKO SAKURA

Ine Febriyanti

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: ine.19037@mhs.unesa.ac.id

Dr. Ina Ika Pratita, M.Hum.

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: inapratita@unesa.ac.id

Abstract

Language is a form of symbol in the form of sound. There are a number of words whose symbols are derived from the sounds of the objects they represent. This imitation of sound is called onomatopoeia, which is a word derived from imitation of sound. There are onomatopoeias that have several meanings, so the use of onomatopoeias cannot be separated from the context of the situation and conditions. The purpose of this study is to describe the contextual meaning of *giyougo*-type onomatopoeia that shows the behavior of living objects and their functions. The data source is taken from Chibi Maruko-Chan comics volume 2-6 by Momoko Sakura. The method used in this research is descriptive qualitative. The method used in this research is descriptive qualitative method. This method uses listening and note techniques to provide data, which is then analyzed and presented descriptively using the translation pairing method. From this research, (1) the contextual meaning of *giyougo* onomatopoeia which shows human behavior such as walking was found as much as 3 data, running as much as 3 data, fast movement as much as 1 data, eating as much as 3 data, drinking as much as 1 data, seeing as much as 1 data, shaking as much as 2 data, hiding as much as 1 data, confused as much as 1 data, grumbling as much as 2 data, wandering as much as 1 data, spinning as much as 1 data, and jumping as much as 1 data, (2) the function of *giyougo* onomatopoeia that shows human behavior has 4 functions, namely *miru hanasu*, *iroirona dousa*, *hayai dousa majimena taidou*, and *yarikata*.

Keywords: onomatopoeia, *giyougo*, behavior, contextual meaning, comics

Abstract

言語とは、音の形をした記号の一形態である。その記号が表す対象の音に由来する言葉は数多くある。この音の模倣はオノマトベと呼ばれ、音の模倣から派生した言葉である。オノマトベにはいくつかの意味があり、オノマトベの使用は状況や条件の文脈から切り離すことができない。本研究の目的は、人間の動作を表す擬容語の文脈上の意味と機能を説明することである。データソースは、さくらももこ著『ちびまる子ちゃん』コミックス 2~6 巻から引用した。本研究で用いた方法は記述的質的方法である。データ提供の手法としては、リスニングとノートの取り方を用い、翻訳的ペアリング法を用いて分析し、記述的に示した。その結果、(1)歩くは 3 データ、走るは 3 データ、速く動くは 1 データ、食べるは 3 データ、飲むは 1 データ、見るは 1 データ、震えるは 2 データ、隠れるは 1 データで、混乱するは 1 データ、不平を言うは 2 データ、さまようは 1 データ、回転するは 1 データ、ジャンプするは 1 データである、(2) 人間の動作を表す擬容語には、「見る、話す」、「いろいろな動作」、「はやい動作まじめな態度」、「やり方」の 4 つがある。

キーワード: オノマトベ、擬容語、動作、文脈の意味、漫画

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan wujud dari lambang yang berupa bunyi. Menurut Chaer (2007:39), dalam kehidupan sehari-hari manusia selalu menggunakan simbol atau lambang yang merupakan salah satu satuan-satuan bahasa selain kata. Terdapat sejumlah kata yang lambangnya berasal dari bunyi benda yang diwakilkannya.

Misalnya dalam bahasa Indonesia, digunakan lambang "kukuruyuk" untuk melambangkan konsep hewan berkaki dua yang bernama ayam. Selain itu terdapat "cit-cit" untuk melambangkan konsep hewan berkaki empat yang bernama tikus. Tiruan bunyi inilah yang disebut onomatope, yaitu kata yang berasal dari tiruan bunyi. Onomatope yang digunakan untuk melambangkan makhluk hidup atau benda mati akan

berbeda setiap bahasa. Hal tersebut dikarenakan bahasa bersifat arbitrer, artinya sewenang-wenang, tidak tetap, ataupun berubah-ubah. Dapat dikatakan sifat arbitrer mengakibatkan adanya perbedaan onomatope dalam setiap bahasa.

Onomatope dibedakan menjadi dua golongan besar, yaitu 擬音語 *giongo* yang merupakan peniruan bunyi secara langsung dari bunyi yang dikeluarkan objek. Sedangkan 擬態語 *gitaigo* merupakan onomatope peniruan terhadap suatu keadaan/perilaku (Parastuti dkk., 2017:xiii). Onomatope dalam bahasa Jepang juga diklasifikasikan menjadi 5 jenis menurut Kindaichi dalam (Hinata & Hibiya, 1989:1), yakni *giongo*, *gitaigo*, *giseigo*, *giyougo*, dan *gijuogo* yang menggambarkan atau mengekspresikan bunyi tiruan yang berasal dari benda mati, benda hidup, keadaan benda mati, suatu pergerakan dan perasaan. Seperti terdapat dalam contoh kalimat sebagai berikut, “*kaminari ga gorogoro naru*” artinya “petir/kilat bergemuruh” yang termasuk dalam *giongo* dan “*neko ga gorogoro nodo o narasu*” artinya “kucing mendengkur” yang termasuk dalam *giseigo* dan. Selanjutnya dalam kalimat, “*maruta ga gorogoro korogaru*” artinya “kayu gelondongan berguling-guling” yang termasuk dalam *gitaigo* dan “*nichiyoubi ni ie de gorogoro shite iru*” artinya “saya bermalas-malasan di rumah pada hari minggu” yang termasuk dalam *giyougo* dan yang terakhir “*me ni gomi ga haitte gorogoro suru*” artinya “mata memasukkan debu” yang termasuk dalam *gijougo* (National Institute for Japanese Language and Linguistics 2007).

Dari kelima contoh diatas dapat disimpulkan bahwa makna sebuah onomatope berbeda-beda sesuai dengan konteks kalimatnya. Perbedaan makna onomatope dari setiap konteks tersebut menjadi salah satu kendala bagi pembaca khususnya pemelajar bahasa Jepang untuk memahami penggunaan onomatope yang sesuai dengan konteks kalimatnya. Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada onomatope yang mengekspresikan tindakan dan tingkah laku atau kondisi pergerakan benda hidup khususnya manusia, yang dalam bahasa Jepang disebut *giyougo*.

Onomatope dapat ditemukan pada tuturan lisan maupun berupa dalam tulisan. Untuk membangkitkan imajinasi pembaca, penulis cerita komik memerlukan kata-kata yang dapat meniru suara-suara seperti suara benda hidup, tindakan benda hidup, suara benda mati dan lain sebagainya sehingga penulis cerita komik menggunakan onomatope dalam cerita mereka, oleh karena itu banyak onomatope yang ditemukan dalam komik, sehingga peneliti memilih komik sebagai objek penelitiannya.

Onomatope tidak bisa dipahami hanya dengan memahami jenisnya saja, tetapi juga harus memahami makna serta fungsi onomatope sesuai dengan konteks kalimatnya. Onomatope juga sering ditemukan dalam percakapan, anime, film dan sebagainya yang berkaitan erat dengan pemelajar bahasa Jepang. Selain itu, tidak terdapat mata kuliah yang mempelajari onomatope secara langsung, sehingga menyebabkan pemelajar bahasa Jepang mengalami kesulitan dalam memahami fungsi serta makna onomatope. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan guna meneliti makna kontekstual serta fungsi onomatope pada komik Chibi Maruko-chan volume 2-6 karya Momoko Sakura.

Onomatope dalam bahasa Jepang dibedakan menjadi dua jenis golongan besar yaitu *giongo* dan *gitaigo*. Berikut pembagian jenis onomatope oleh Kindaichi dalam (Hinata & Hibiya, 1989:1):

また、擬音語は二種のものに、擬態語は三種のものに下位分類されている。

“*Giongo* dibagi lagi menjadi dua jenis dan *gitaigo* menjadi tiga jenis.”

Berikut penjelasan pembagian jenis onomatope *giongo* dan *gitaigo*:

1. *Giongo* (擬音語)

Giongo merupakan suatu kata atau ungkapan yang menirukan suatu bunyi-bunyian yang berasal dari luar. *Giongo* dibagi lagi menjadi dua macam, yakni sebagai berikut:

a. *Giongo* (擬音語)、自然界の音や物音を表す。

Menirukan atau mewakili bunyi-bunyian yang berasal dari benda mati. Misalnya: *pora pora* (ぼらぼら) menggambarkan hujan gerimis.

b. *Giseigo* (擬声語)、人間や動物の声を表す。

Menirukan atau mewakili suara yang berasal dari benda hidup, seperti manusia atau hewan. Misalnya: *mou mou* (もうもう) tiruan suara sapi.

2. *Gitaigo* (擬態語)

Menirukan atau mengekspresikan suatu keadaan dan mengekspresikan apa yang ditangkap panca indra dengan sebuah kata-kata (Hinata, 1989:2). *Gitaigo* dibagi lagi menjadi tiga macam, yakni sebagai berikut:

a. *Gitaigo* (擬態語)、無生物の状態を表すもの。

Untuk mengekspresikan atau menggambarkan keadaan dari benda mati, seperti wujud atau rupa fisik suatu hal. Misalnya: *pika pika* (ぴかぴか) menggambarkan cahaya yang berkilau.

b. *Giyougo* (擬容語)、生物の状態(動作容態)を表すもの。

Untuk mengekspresikan atau menggambarkan tindakan dan kondisi dari pergerakan atau tingkah laku benda hidup. Misalnya: tobo tobo (とぼとぼ) menggambarkan berjalan perlahan tanpa tenaga.

- c. *Gijougo* (擬情語)、人の心理状態や痛みなどの感覚を表すもの。

Kata untuk mengekspresikan situasi atau kondisi yang mewakili perasaan manusia. Misalnya: waku waku (わくわく) menggambarkan keadaan jantung yang berdenyut-denyut.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana makna kontekstual onomatope jenis *giyogo* yang menunjukkan tingkah laku manusia pada komik Chibi Maruko-Chan volume 2-6 karya Momoko Sakura?
2. Bagaimana fungsi onomatope jenis *giyogo* yang menunjukkan tingkah laku manusia pada komik Chibi Maruko-chan volume 2-6 karya Momoko Sakura?

Sedangkan tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan makna kontekstual onomatope jenis *giyogo* yang menunjukkan tingkah laku manusia pada komik Chibi Maruko-chan volume 2-6 karya Momoko Sakura.
2. Mendeskripsikan fungsi onomatpe jenis *giyogo* yang menunjukkan tingkah laku manusia pada komik Chibi Maruko-chan volume 2-6 karya Momoko Sakura.

METODE

Pendekatan penelitian yang dilakukan adalah deskriptif kualitatif karena merupakan kata-kata atau gambaran tentang sesuatu. Menurut (Sugiyono 2016:15) metode kualitatif dalam suatu penelitian digunakan untuk memperoleh data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna.

Data dalam penelitian ini berupa kata-kata yang mengandung makna onomatope *giyogo* yang menunjukkan kondisi tingkah laku atau pergerakan benda hidup dalam komik Chibi Maruko-chan volume 2-6. Onomatope yang menunjukkan kondisi pergerakan benda hidup yang dimaksud seperti keadaan sedang berjalan, berlari, gemetar, makan, minum, sembunyi, melihat, menggerutu, bingung, berkeliaran, berputar dan melompat. Sumber data dalam penelitian ini yaitu komik Chibi Maruko-chan volume 2-6 karya Momoko Sakura versi bahasa Jepang dan versi bahasa Indonesia. Komik Chibi Maruko-chan versi bahasa Jepang digunakan

peneliti untuk mengumpulkan data onomatope, sedangkan komik versi bahasa Indonesia digunakan peneliti untuk membantu menerjemahkan dialog-dialog yang terdapat dalam komik. Peneliti mengambil data dari komik Chibi Maruko-chan volume 2-6 karena peneliti menemukan beragam penggunaan onomatope jenis *giyogo* dalam komik tersebut. Selain itu, komik Chibi Maruko-chan volume 2-6 belum pernah dijadikan sumber data oleh peneliti lain khususnya penelitian mengenai onomatope.

Teknik peyediaan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak dengan menggunakan teknik catat sebagai teknik lanjutannya. Menurut Sudaryanto (2015:203) metode simak yaitu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan menyimak penggunaan bahasa.

Adapun teknik analisis data penelitian ini menggunakan metode padan translasional, dengan cara memanfaatkan bahasa lain sebagai penentunya untuk mengidentifikasi suatu keabsahan dari bahasa yang sedang diteliti. Berikutnya teknik dasar yang digunakan yakni teknik pilah unsur penentu. Menurut Sudaryanto (2015:25) teknik PUP merupakan teknik pilah yang alatnya ialah daya pilah bersifat mental yang dimiliki oleh peneliti. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data:

1. Data yang telah terkumpul sebelumnya sudah dipilah mana saja onomatope jenis *giyogo* yang menunjukkan tingkah laku benda hidup pada komik Chibi Maruko-chan. Langkah berikutnya yaitu mengkonfirmasi data yang telah dipilah adalah benar termasuk dalam onomatope jenis *giyogo*, dengan cara menemukan makna leksikal onomatope menggunakan kamus Ono dan kamus Taro, serta buku dari Hinata Hibiya dan Ryutaro digunakan sebagai klasifikasi onomatope yang menunjukkan tingkah laku manusia.
2. Setelah menemukan makna leksikalnya, peneliti menganalisis konteks yang terjadi dalam dialog. Kemudian peneliti menyamakan makna leksikal onomatope sesuai konteks kondisi dan situasi yang terjadi dalam komik. Langkah tersebut bertujuan untuk menemukan makna kontekstual yang tepat.
3. Setelah memaparkan makna kontekstualnya, berikutnya yaitu menganalisis fungsi onomatope jenis *giyogo* yang menunjukkan tingkah laku benda hidup.
4. Menyimpulkan hasil analisis data yang telah dilakukan, yang nantinya dapat menjawab rumusan masalah sesuai dengan tujuan penelitian ini.

Peneliti menyajikan laporan hasil analisis dengan menggunakan metode penyajian informal. Data-data yang telah dianalisis lalu disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, sehingga para pembaca dapat mudah memahami hasil analisis dalam penelitian ini. Dengan metode ini, penyajian hasil analisis data dilakukan dengan mendeskripsikan tentang makna kontekstual dan fungsi onomatope *giyougo* berupa kata-kata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan dijelaskan hasil dari penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Pada bagian analisis, peneliti menjawab kedua rumusan masalah di dalam satu data. Hal itu karena satu data dapat mencakup kedua rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini. Peneliti menjawab rumusan masalah secara berurutan, mulai dari menunjukkan gambar yang mengandung data onomatope, selanjutnya akan dipaparkan analisis rumusan masalah pertama (RM 1), lalu analisis rumusan masalah kedua (RM 2). Mekanisme tersebut dapat memudahkan pembaca memahami hasil penelitian.

Hasil penelitian ini merupakan hasil analisis mengenai makna kontekstual dan fungsi onomatope jenis *giyougo* yang menunjukkan tingkah laku manusia pada komik Chibi Maruko-chan volume 2-6 karya Momoko Sakura ditemukan sebanyak 21 data dikelompokkan menjadi 13 klasifikasi bentuk tingkah laku atau pergerakan manusia. Tindakan atau tingkah laku manusia antara lain seperti saat sedang berjalan ditemukan sebanyak 3 data, berlari sebanyak 3 data, gemetar sebanyak 2 data, pergerakan cepat sebanyak 1 data, makan sebanyak 3 data, minum sebanyak 1 data, sembunyi sebanyak 1 data, melihat sebanyak 1 data, menggerutu sebanyak 2 data, bingung sebanyak 1 data, berkeliaran sebanyak 1 data, berputar sebanyak 1 data, dan melompat sebanyak 1 data. Onomatope yang banyak ditemukan yakni onomatope yang menunjukkan kondisi sedang berjalan, berlari, dan makan, masing-masing 3 data. Hal ini dikarenakan cerita dalam komik Chibi Maruko-chan berdasarkan tema komedi kehidupan Maruko yang merupakan seorang anak yang sedang berkembang, sehingga tokohnya sering menunjukkan tingkah laku sehari-hari seperti berjalan, berlari, dan makan.

Tabel 1. Klasifikasi Onomatope Jenis *Giyougo* dalam Komik Chibi Maruko-chan Volume 2-6

No	Klasifikasi Tingkah Laku Manusia	Jumlah Data
1.	Berjalan	3

2.	Berlari	3
3.	Gemetar	2
4.	Pergerakan Cepat	1
5.	Makan	3
6.	Minum	1
7.	Sembunyi	1
8.	Melihat	1
9.	Menggerutu	2
10.	Bingung	1
11.	Berkeliaran	1
12.	Berputar	1
13.	Melompat	1

Selanjutnya, untuk menjawab rumusan masalah yang kedua mengenai fungsi onomatope jenis *giyougo* yang menunjukkan tingkah laku manusia diperoleh 4 fungsi sebagai berikut, onomatope yang berfungsi untuk 見る、話す (melihat, berbicara) ditemukan sebanyak 3 data, onomatope yang berfungsi untuk いろいろな動作 (macam-macam pergerakan/tingkah laku) sebanyak 12 data, onomatope yang berfungsi untuk はやい動作、まじめな態 (pergerakan yang cepat dan sikap yang serius) sebanyak 4 data, dan onomatope yang berfungsi untuk やり方 (cara melakukan sesuatu) sebanyak 2 data. Fungsi onomatope いろいろな動作 (macam-macam pergerakan/tingkah laku) memiliki jumlah data paling banyak jika dibandingkan dengan fungsi onomatope lainnya. Hal tersebut dikarenakan di dalam fungsi tersebut mencakup berbagai tindakan dan tingkah laku manusia seperti saat sedang berjalan, berlari, gemetar, makan, minum, bingung, berkeliaran, dan melompat.

Tabel 2. Fungsi Onomatope Jenis *Giyougo* dalam Komik Chibi Maruko-chan Volume 2-6

No	Fungsi Onomatope	Onomatope
1.	見る、話す (Melihat, berbicara)	キョロキョロ
		ブツブツ
		ペラペラ
2.	いろいろな動作 (Macam-macam pergerakan/tingkah laku)	グルグル
		てくてく
		ガタガタ
		ガクガク
		バタバタ
		ぱくぱく
		もぐもぐ
		ごくごく
		オロオロ
		ウロウロ
ピョーン		
がつがつ		
3.	はやい動作、まじめな態度	スタスタ

	(Pergerakan yang cepat dan sikap yang serius)	だだだ ダッ サッ
4.	やり方 (Cara melakukan sesuatu)	こっそり ヨロヨロ

Pembahasan

Data 2a



Gambar 1. (V4.105)

Situasi : Tama chan bermain ke rumah Maruko untuk melihat batu mulia yang diceritakan Maruko saat di sekolah. Ketika sampai di rumah Maruko, mereka bermain Ibu-Ibuan. Yang dimaksud Ibu-Ibuan adalah permainan yang mengimajinasikan kehidupan Ibu-Ibu orang kaya yang dimainkan oleh anak-anak. Ketika bermain Ibu-Ibuan Maruko pun menunjukkan batu mulianya kepada Tama chan.

Tokoh : Tama dan Maruko

- まる子 : いろいろ気を使わせて悪いねエ
Maaf merepotkanmu.
- たまちゃん : まるちゃんてちょっとオバソくさい
Maruko seperti nenek saja.
あそぼ あそぼー
Ayo main main...
『バタバタ』
- まる子 : なにするかねえ
Main apa ya
『バタバタ』
- たまちゃん : おくさまごっこやろうか
Main Ibu-Ibuan yuk

まる子 : そうしょう そうしょう わたしもたまちゃんもお金もちのおくさまだね。

Iya.. iya.. kita berdua jadi Ibu-Ibu orang kaya.

おくさまだから化粧しなくちゃね
オホホ

Karena Ibu-Ibu oarang kaya, jadi kita harus bersolek.

(V4.105)

Analisis :

RM 1

Kata *バタバタ* menurut Taro (1989:134) memiliki makna leksikal yaitu (1) menggambarkan suara bendera atau spanduk yang berkibar tertiuip angin, (2) benda yang jatuh secara beruntun, (3) menggambarkan seseorang sedang tergesa-gesa. Ketiga makna tersebut sangat berbeda, sehingga untuk mengetahui makna yang tepat, maka onomatope tersebut disesuaikan dengan konteks yang ada. Jika dilihat dari konteks yang ada, Maruko dan Tama chan menuju kamar Maruko dengan tergesa-gesa.

Peneliti menyimpulkan bahwa dari makna leksikal serta konteks situasi yang telah dipaparkan, onomatope *バタバタ* memiliki makna kontekstual yaitu menunjukkan tingkah laku seseorang yang sedang berlari dalam keadaan tergesa-gesa, Maruko dan Tama chan berlari dalam keadaan tergesa-gesa karena ingin segera bermain bersama di kamar Maruko.

Jika makna ke (1) dan (2) onomatope *バタバタ* menurut Taro dimasukkan ke dalam konteks yang ada pada cerita tersebut, terdapat ketidakcocokan antara makna leksikal dengan konteks yang terjadi. Alasan yang dapat mendukung pernyataan tersebut antara lain karena makna onomatope *バタバタ* yang pertama menurut Taro merujuk pada suara bendera atau spanduk yang tertiuip angin, padahal pada konteks yang telah dipaparkan tidak ada bendera ataupun spanduk yang tertiuip angin. Makna tersebut menggambarkan peniruan dari suara atau bunyi benda mati yang termasuk dalam onomatope jenis *giyogo*. Selanjutnya, makna onomatope *バタバタ* yang kedua menurut Taro merujuk pada keadaan benda yang jatuh secara beruntun, padahal pada konteks yang ada sama sekali tidak menunjukkan adanya benda yang terjatuh. Makna yang kedua menurut Taro tersebut menggambarkan keadaan atau pergerakan benda mati, hal tersebut termasuk dalam jenis onomatope *gitaigo*.

RM 2

Kata *バタバタ* termasuk dalam fungsi onomatope *いろいろな動作* (macam-macam pergerakan/tingkah

laku). Onomatope tersebut berfungsi untuk mengungkapkan berbagai gerakan fisik yang digambarkan dengan kata-kata onomatope. Fungsi tersebut dapat dilihat pada gambar diatas yang menunjukkan Maruko dan dan Tama chan sedang berlari dalam keadaan tergesa-gesa. Jadi, dapat dikatakan bahwa kata バタバタ memiliki kesan bahwa pelaku melakukan aksinya karena dengan tergesa-gesa.

Data 2c



Gambar 2. (V4.70)

Situasi : Maruko meminta kepada ibunya bahwa ia ingin pergi ke departemen store yang ada rumah hantunya, namun Ibunya tidak memberi izin. Sebaliknya Maruko disuruh untuk mengerjakan PR saja di rumah daripada pergi ke rumah hantu. Akan tetapi sebenarnya Ayah Maruko juga ingin pergi ke rumah hantu, akhirnya mereka berdua pergi ke rumah hantu tanpa Ibu Maruko.

Tokoh : Maruko, Obake

まる子 : もうやだ...
 Sudah...
 ころされる。
 Aku akan dibunuh.
 お化け : あっこらまる子。
 Hei, Maruko.
 『ダッ』
 まる子 : たすけて〜
 Tolong~
 やっと少し明るい所に出た...
 Akhirnya sampai juga di tempat yang sedikit terang...

(V4.70)

Analisis :

RM 1

Kata **ダッ** memiliki makna leksikal yaitu berlari dengan kekuatan yang tak terbandung. Konteks yang sedang terjadi yakni Maruko ketakutan ketika berada di dalam rumah hantu, ia berlari untuk mencari tempat yang lebih terang.

Apabila melihat makna leksikal serta konteks situasi yang terjadi, kata **ダッ** memiliki makna kontekstual yaitu keadaan seseorang yang berlari kencang dengan sekuat tenaga, hal itu sesuai dengan konteks saat Maruko mendengar ada obake yang memanggil namanya ketika berada di tempat yang gelap, lalu tanpa berpikir panjang ia langsung berlari dengan sekuat tenaga untuk mencari tempat yang lebih terang. Disamping itu, didukung dengan gambar yang menunjukkan Maruko berlari sekuat tenaga dengan ekspresi ketakutan.

RM 2

Kata **ダッ** pada dialog di atas termasuk ke dalam kelompok fungsi **はやい動作、まじめな態度** (pergerakan yang cepat dan sikap yang serius). Jadi, onomatope tersebut berfungsi untuk menunjukkan suatu gerakan yang cepat atau bergegas, dan melakukannya dengan serius. Fungsi tersebut dapat dilihat ketika Maruko ketakutan berada di dalam rumah hantu yang gelap dan mendengar suara obake, sehingga ia bergegas lari keluar dari tempat gelap tersebut. Kata **ダッ** memberi kesan bahwa pelaku melakukan aksinya sekuat tenaga.

Data 6



Gambar 3. (V3.92)

Situasi : Saat liburan musim semi, Maruko ingin pergi ke rumah nenek yang ada di Shizuoka, namun Ibu Maruko tidak memberi izin untuk pergi sendiri ke Shizuoka. Maruko tetap bersikukuh ingin ke rumah nenek sendirian, akhirnya Ibu Maruko memberi izin Maruko untuk pergi sendirian naik kereta ke Shizuoka.

Tokoh : Ibu, Maruko, petugas stasiun

おかあさん : 気をつけてね。

Hati-hati ya.

まる子 : 行ってきまーす。

Aku pergi.

清水駅 (Stasiun Shimizu)

まる子 : 静岡まで子供1枚下さい。

Minta tiket anak-anak jurusan Shizuoka 1 lembar.

駅員 : ハイ静岡までね 90円です。

Ke Shizuoka ya, 90 yen.

『キョロキョロ』

(V3.92)

Analisis :

RM 1

Kata キョロキョロ memiliki makna leksikal yakni melihat sekeliling dengan gugup atau gelisah. Jika dilihat dari konteks yang ada, Maruko seorang diri sedang berada di stasiun Shimizu, ia akan naik kereta untuk mengunjungi rumah nenek yang ada di Shizuoka.

Dari makna leksikal serta konteks yang telah dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa kata キョロキョロ memiliki makna kontekstual yaitu tingkah laku seseorang yang sedang melihat-lihat sekeliling dengan keadaan merasa kurang nyaman. Maruko merasa kurang nyaman karena ia sendirian berada di tempat umum tanpa didampingi oleh orang tuanya, ia tidak mengenali satu pun orang yang ada disekelilingnya. Di lain sisi sebenarnya Maruko sangat antusias naik kereta sendirian karena ia merasa dirinya hebat masih kecil tetapi berani naik kendaraan umum seorang diri, meskipun masih ada rasa gugup dan gelisah.

RM 2

Onomatope キョロキョロ termasuk ke dalam kelompok fungsi 見る、話す (melihat, berbicara). Onomatope tersebut berfungsi untuk menunjukkan ekspresi seseorang melihat ataupun berbicara. Fungsi tersebut dapat dilihat ketika Maruko melihat keadaan sekeliling sambil menunggu kereta datang. Selain itu, didukung dengan gambar yang menunjukkan bahwa mata Maruko sedang melirik keadaan sekeliling dengan

sedikit rasa gugup. Jadi, onomatope キョロキョロ memberi kesan pelaku sedang melihat ke kanan dan ke kiri untuk melihat situasi sekeliling.

Data 7b



Gambar 4. (V3.106)

Situasi : Maruko sendirian pergi berkunjung ke rumah Neneknya yang berada di Shizuoka. Saat itu Ibu Maruko sangat khawatir dengannya, lalu ia menghubungi neneknya untuk memastikan apakah Maruko sudah sampai di rumah Nenek atau belum.

Tokoh : Ibu dan Kakak Maruko

家では
Di rumah

お母さん : ええっ まる子が まだ ついて ないー?

Apa Maruko belum sampai?

『ガクガク』

お姉ちゃん : おかーさん そろそろ けい さつに いった 方が。

Ibu sebaiknya kita segera ke kantor polisi saja.

(V3.106)

Analisis :

RM 1

Kata ガクガク menurut Taro (1989:33) memiliki makna leksikal yakni (1) menggambarkan sesuatu yang tadinya terpasang pada tempatnya, namun terlepas dan mulai bergerak, seperti gigi yang lepas; (2) menggambarkan bagian tubuh yang gemetar. Jika dilihat dari konteks yang ada, yakni Ibu Maruko sangat khawatir karena Maruko masih juga belum sampai di rumah neneknya.

Berdasarkan makna leksikal serta konteks yang dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa kata ガクガク memiliki makna kontekstual yaitu keadaan tubuh yang gemetar akibat rasa takut. Rasa takut tersebut muncul

karena Ibu Maruko sangat khawatir dengan keberadaan Maruko saat itu. Selain itu, di dukung dengan gambar yang memberi kesan bahwa tubuh pelaku dalam keadaan gemetar karena rasa takut maupun khawatir. Jadi, makna kata *ガクガク* menurut Taro yang sesuai dengan konteks yang terjadi yakni makna yang ke (2). Apabila makna yang ke (1) kata *ガクガク* menurut Taro dimasukkan ke dalam konteks cerita, terdapat ketidaksesuaian antara makna serta konteks yang ada. Hal tersebut terjadi karena makna yang ke (1) kata *ガクガク* menurut Taro merujuk pada sesuatu yang terpasang lalu terlepas dan mulai bergerak, padahal pada konteks yang telah dipaparkan tidak ada sesuatu yang tadinya terpasang lalu terlepas dan mulai bergerak. Makna yang ke (1) menurut Taro tersebut menggambarkan keadaan dan pergerakan benda mati, hal tersebut termasuk dalam onomatope jenis *gitaigo*.

RM 2

Kata *ガクガク* pada dialog diatas termasuk ke dalam fungsi *いろいろな動作*. Onomatope tersebut berfungsi untuk mengungkapkan berbagai gerakan fisik atau tingkah laku yang digambarkan dengan kata-kata onomatope. Sama halnya dengan onomatope *ガタガタ* (lihat pada data nomor 7a) juga termasuk ke dalam fungsi *いろいろな動作*. Namun, perbedaan onomatope *ガクガク* dan *ガタガタ* adalah jika onomatope *ガクガク* memberi kesan bahwa tubuhnya pelakudalam keadaan gemetar karena rasa takut atau khawatir. Sedangkan onomatope *ガタガタ* memberi kesan bahwa pelaku dalam keadaan gemetar karena kedinginan. Jadi, kedua onomatope tersebut serupa hanya saja penyebab kondisinya yang berbeda. Hal tersebut karena menyesuaikan dengan konteks yang sedang terjadi pada cerita.

Data 10a



Gambar 5. (V4.124)

Situasi : Ketika siang hari semua orang sedang beraktivitas, sedangkan Maruko masih ingin melanjutkan tidurnya. Belum lama Maruko memejamkan mata, Ibu

Maruko memanggil maruko karena ada telepon dari temannya Acchan.

Tokoh : Ibu dan Maruko

お母さん : ももこ! ももこっ!

Momoko! Momoko!

電話よっ

Telepon

まる子 : どここの痴れ者よこんな時間に電話してくんのは...

Siapa yang tak tahu diri menelpon ku di saat seperti ini...

『ブツブツ』

お母さん : 今まで寝てるのなんて日本中であんなだけよ。ホラ Di seluruh Jepang yang masih tidur di saat seperti ini, itu cuma kamu.

あっちゃんから。

Ini dari Acchan.

(V4.124)

Analisis :

RM 1

Kata *ブツブツ* menurut Taro (1989:150) memiliki makna leksikal yaitu (1) bergumam dengan suara kecil, (2) menggambarkan keadaan mengeluh, (3) menggambarkan sesuatu dengan banyak lubang atau benjolan kecil, (4) menggambarkan terus menerus menusuk atau memotong sesuatu menjadi potongan-potongan kecil. Jika dilihat dari konteks yang terjadi, Maruko kesal karena ada telepon ketika dia sedang tidur.

Berdasarkan makna leksikal serta konteks yang dipaparkan, maka kata *ブツブツ* memiliki makna kontekstual yaitu keadaan seseorang yang sedang mengeluh dengan menggerutu akibat ada suatu hal yang mengganggu. Maruko merasa terganggu dengan adanya telepon saat ia sedang tidur, sehingga dia mengekspresikanya dengan menggerutu.

Peneliti menyimpulkan perbedaan makna yang pertama dan yang kedua dari kata *ブツブツ* menurut Taro yakni makna yang pertama merujuk pada keadaan bergumam, maksud dari bergumam yaitu berbicara pada diri sendiri. Padahal dalam konteks cerita, Maruko tidak bergumam pada diri sendiri melainkan ia menggerutu pada ibunya karena kesal dibangunkan dari tidurnya untuk mengangkat telepon. Selanjutnya, makna kata *ブツブツ* menurut Taro yang ketiga merujuk pada sesuatu dengan banyak lubang atau benjolan kecil, padahal dalam konteks yang ada sama sekali tidak ada sesuatu yang berlubang maupun benjolan kecil. Lalu makna kata *ブツブツ*

menurut Taro yang keempat merujuk pada keadaan terus menerus menusuk atau memotong sesuatu menjadi potongan-potongan kecil. Padahal dalam konteks yang dipaparkan tidak menunjukkan adanya keadaan menusuk berkali-kali atau memotong sesuatu menjadi bagian-bagian kecil. Jadi, makna kata *ブツブツ* menurut Taro yang sesuai dengan konteks cerita adalah makna yang kedua yakni keadaan seseorang sedang menggerutu akibat kesal atau mengeluhkan sesuatu hal yang mengganggu.

RM 2

Onomatope *ブツブツ* termasuk ke dalam kelompok fungsi 見る、話す. Onomatope tersebut berfungsi untuk menunjukkan ekspresi seseorang melihat ataupun berbicara. Fungsi tersebut dapat dilihat ketika Maruko menunjukkan kekesalannya saat berjalan menghampiri Ibunya dengan menggerutu. Jadi, onomatope *ブツブツ* memberi kesan bahwa pelaku berbicara dengan menggerutu dalam hati.

Data 8



Gambar 6. (V3.66)

Situasi : Saat itu di kelas Maruko ada kegiatan pemilihan pengurus kelas. Ada 4 kandidat pengurus kelas yang nantinya akan terpilih dari suara terbanyak antara lain Maruo, Maruko, Migawa, dan Ebisu. Pemilihan pengurus kelas diadakan esok harinya.

Tokoh : Ibu Maruo, Maruko, Kakak Maruko

そのころまるおくんの家では...

Saat itu di rumah Maruo...

まるおの母 : 『こっそり』
「そうよスエ男その心意気
ザマス...」
Ya..ya.. bagus Sueo kamu
harus punya tekad seperti itu..
(V3.66)

Analisis :

RM 1

Kata pada data (8) yakni *こっそり* memiliki makna leksikal yaitu melakukan sesuatu secara rahasia. Konteks yang sedang terjadi yakni Ibu Maruo mengintip Maruo di

kamarnya yang sedang mempersiapkan kampanye untuk pemilihan pengurus kelas pada esok hari.

Jika dilihat dari makna leksikal serta konteks yang dipaparkan, maka kata *こっそり* memiliki makna kontekstual yaitu keadaan seseorang sedang mengintip secara diam-diam atau sembunyi-sembunyi. Hal itu didukung dengan gambar yang menunjukkan bahwa Ibu Maruo diam-diam mengintip kegiatan Maruo dari kejauhan, karena pada saat itu itu Maruo tidak ingin diganggu oleh siapa pun.

RM 2

Onomatope *こっそり* pada data (8) termasuk dalam kelompok fungsi やり方 (cara melakukan sesuatu). Onomatope tersebut berfungsi untuk menunjukkan suatu keadaan cara melakukan sesuatu. Sesuai dengan teori Satoru (1994:64) onomatope *こっそり* termasuk ke dalam kelompok fungsi やり方 karena onomatope tersebut memiliki makna melakukan tindakan secara rahasia untuk menyembunyikannya dari orang lain. Jadi, onomatope *こっそり* memberi kesan bahwa pelaku melakukan aksinya dengan sembunyi-sembunyi.

PENUTUP

Simpulan

1. Makna kontekstual onomatope jenis *giyougo* yang menunjukkan tingkah laku benda hidup pada komik Chibi Maruko-Chan volume 2-6.

Makna kontekstual merupakan makna yang ditentukan oleh suatu kondisi atau situasi yang sedang terjadi saat itu. Dari pembahasan mengenai makna kontekstual onomatope jenis *giyougo* yang menunjukkan tingkah laku manusia, menunjukkan:

- Keadaan sedang berjalan

Ditemukan sebanyak 3 data yakni *てくてく* (berjalan cukup jauh dengan kecepatan yang stabil), *スタスタ* (berjalan dengan langkah kaki lebih cepat dari umumnya karena sedang tergesa-gesa), *ヨロヨロ* (berjalan dengan kaki yang dalam kondisi tidak stabil atau goyah).

- Keadaan sedang berlari

Ditemukan sebanyak 3 data yakni *バタバタ* (menggambarkan seseorang sedang berlari tergesa-gesa), *だだだ* (keadaan seseorang sedang berlari dengan frekuensi semakin cepat), *ダッ* (keadaan seseorang yang berlari kencang dengan sekuat tenaga).

- Pergerakan yang cepat

Ditemukan sebanyak 1 data yakni *サッ* (pergerakan anggota tubuh yang dilakukan dengan sangat cepat dan tangkas).

- Keadaan sedang makan

Ditemukan sebanyak 3 data yakni がつつ (menggambarkan keadaan sedang makan dengan rakus), ぱくぱく (menggambarkan seseorang yang sedang makan dengan lahap dengan keadaan mulut yang terus membuka dan menutup), もぐもぐ (mengunyah tanpa membuka mulut lebar-lebar).

- Keadaan sedang minum

Ditemukan sebanyak 1 data yakni ごくごく (menggambarkan keadaan sedang minum atau meneguk air dalam jumlah cukup banyak).

- Keadaan sedang melihat

Ditemukan sebanyak 1 data yakni キョロキョロ (melihat sekeliling dengan gugup, gelisah atau kurang nyaman),.

- Keadaan sedang gemetar

Ditemukan sebanyak 2 data yakni ガタガタ (keadaan badan yang gemetar atau menggigil terus menerus karena kedinginan), ガクガク (keadaan tubuh yang gemetar akibat rasa takut).

- Keadaan sembunyi-sembunyi

Ditemukan sebanyak 1 data yakni こっそり (keadaan seseorang sedang mengintip secara diam-diam atau sembunyi-sembunyi).

- Keadaan bingung

Ditemukan sebanyak 1 data yakni オロオロ (menggambarkan keadaan seseorang yang gelisah karena bingung apa yang seharusnya ia perbuat).

- Keadaan menggerutu dan berbicara

Ditemukan sebanyak 2 data yakni ブツブツ (keadaan seseorang yang sedang mengeluh dengan menggerutu akibat ada suatu hal yang mengganggu), ペラペラ (keadaan seseorang yang berbicara atau mengobrol dengan lancar namun terkesan sembrana atau gegabah).

- Keadaan mondar-mandir atau berkeliaran

Ditemukan sebanyak 1 data yakni ウロウロ (keadaan seseorang yang sedang mondar-mandir tanpa melakukan apapun),

- Keadaan berputar

Ditemukan sebanyak 1 data yakni グルグル (menunjukkan kondisi tingkah laku dalam keadaan berputar terus-menerus), dan

- Keadaan melompat

Ditemukan sebanyak 1 data yakni ピョン (menunjukkan aksi seseorang melompat tunggal).

2. Fungsi onomatope jenis *giyougo* yang menunjukkan tingkah laku benda hidup pada komik Chibi Maruko-Chan volume 2-6.

- a. Onomatope yang berfungsi untuk 見る、話す (melihat, berbicara) yaitu キョロキョロ、ブツブツ、ペラペラ。

- b. Onomatope yang berfungsi untuk いろいろな動作 (macam-macam pergerakan/tingkah laku) yaitu グルグル、てくてく、ガタガタ、ガクガク、バタバタ、ぱくぱく、もぐもぐ、ごくごく、オロオロ、ウロウロ、ピョン、がつつ。

- c. Onomatope yang berfungsi untuk はやい動作、まじめな態 (pergerakan yang cepat dan sikap yang serius) yaitu スタスタ、だだだ、ダッ、サッ。

- d. Onomatope yang berfungsi untuk やり方 (Cara melakukan sesuatu) yaitu こっそり、ヨロヨロ。

Saran

Untuk penelitian selanjutnya mengenai onomatope, disarankan tidak hanya meneliti mengenai klasifikasi berdasarkan jenis onomatopenya saja, namun dapat difokuskan pada tema yang lain misalnya onomatope yang menunjukkan kondisi fisik atau taichou 「体調」、kesehatan atau kenkou 「健康」 dan lain sebagainya. Menurut peneliti tema tersebut dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya agar dapat menemukan hal yang baru, serta dapat melengkapi penelitian-penelitian terdahulu.

Selain itu, untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan teori-teori dari ahli lainnya selain dari teori yang digunakan dalam penelitian ini. Kemudian untuk sumber tidak hanya dari komik atau media cetak saja, namun bisa mengambil dari internet seperti youtube atau media sosial lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, A. (2007). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hinata, S., & Hibiya, J. (1989). *外国人のための日本語 例文・問題シリーズは擬音語・擬態語*. Tokyo: 荒竹出版.
- Linguistics, N. I. (2007). 「擬音語・擬態語」にはどんな種類がある?」 国立国語研究所. Retrieved January 1, 2023, from https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/column/nihongo_2.html
- Parastuti dkk. (2017). *Ungkapan dan Ekspresi Onomatope Bahasa Jepang*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Ryotaro, M. (2014). *オノマトペペラペラ マンガで日本語の擬音語・擬態語*. Tokyo: Tokyodo Publishing.

Satoru, A. (1994). 日本語の表現力が身につくハンドブック 絵でわかるぎおんご・ぎたいご. Tokyo: 発行所株式会社アルク.

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

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

Taro, G. (1991). 英語人と日本語人のための 日本語擬態語辞典. Tokyo: The Japan Times.

