

ONOMATOPE JENIS GITAIGO GERAK CEPAT DALAM MANGA BOKU NO HERO ACADEMIA
「僕のヒーローアカデミア」 VOLUME 21 KARYA KOHEI HORIKOSHI : KAJIAN SEMANTIK

Fina Pramesta

Prodi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

fina.20069@mhs.unesa.ac.id

Dra. Yovinza Bethvine Sopaheluwakan, M.Pd

yovinzabethvine@unesa.ac.id

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

ABSTRACT

Language is a means of communication that enables humans to build social relationships, exchange information, and express emotions through the use of complex sentence structures, diverse vocabulary, and distinctive elements such as onomatopoeia. Like other languages, Japanese also has onomatopoeia, which is categorized into several types: giongo (擬音語), gitaigo (擬態語), giseigo (擬声語), gijougo (擬情語), and giyougo (擬用語), used to describe or imitate specific sounds, movements, or emotional states. The purpose of this study is to describe the contextual meanings and functions of rapid movement onomatopoeias in the manga *Boku no Hero Academia* Volume 21 by Kohei Horikoshi. The data source analyzed is derived from the manga *Boku no Hero Academia* Volume 21, focusing on onomatopoeias that depict rapid movement using a qualitative descriptive method. Data collection techniques involved observation, reading, and note-taking on onomatopoeias representing rapid movement found in the pages of *Boku no Hero Academia* Volume 21. After data analysis, 24 occurrences of onomatopoeias representing rapid movement were identified, classified into eight categories: dodging with 4 occurrences, forceful action with 2 occurrences, walking with 2 occurrences, dashing with 2 occurrences, nimble action with 1 occurrence, striking actions with 2 occurrences, swift actions with 9 occurrences, and release/bursting with 2 occurrences. Furthermore, the analysis continued with four identified functions of the onomatopoeias: いろいろな動作 (various physical movements) with 5 occurrences. はやい動作、まじめな態度 (fast movements and serious attitudes) with 12 occurrences. やり方 (ways of doing something) with 1 occurrence. 変化 (changes) with 6 occurrences.

Keywords: Onomatopoeia, rapid movement, contextual meaning, functions of onomatopoeia

要旨

言語は、複雑な文構造、多様な語彙の使用、およびオノマトペのような特徴的な要素を利用することで、人間が社会的関係を築き、情報を交換し、感情を表現することを可能にするコミュニケーション手段です。他の言語と同様に、日本語にもオノマトペが存在し、それはいくつかのカテゴリーに分けられます。たとえば、擬音語、擬態語、擬声語、擬情語、擬用語があり、特定の音、動き、または感情を表現または模倣するために使用されます。この研究の目的は、堀越耕平の漫画『僕のヒーローアカデミア』第21巻における高速動作を示すオノマトペの文脈的意味と機能を記述することです。分析対象のデータは、堀越耕平の漫画『僕のヒーローアカデミア』第21巻から得られ、高速動作を示すオノマトペに焦点を当てています。データ収集の手法として、記述的な質的分析を用い、観察-読解-記録の技法によって第21巻のページから高速動作を示すオノマトペを収集しました。データ分析の結果、高速動作を示すオノマトペとして24件のデータが発見され、以下の8つの分類に分けられました。身をかかわす(4件)、力強い動き(2件)、歩く(2件)、突進(2件)、器用な動作(1件)、打つ(2件)、すばやい動き(9件)、放す/突発する(2件)。その後、オノマトペの4つの機能に関する分析が行われました。いろいろな動作の機能(5件)、はやい動作、まじめな態度の機能(12件)、やり方の機能(1件)、変化の機能(6件)です。

キーワード: オノマトペ、高速動作、文脈的意味、オノマトペの機能

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan serangkaian lambang yang membentuk kata yang digunakan masyarakat sebagai sarana untuk berkomunikasi. Sebagai salah satu elemen penting dalam kehidupan manusia. Bahasa memungkinkan manusia untuk membangun hubungan sosial, bertukar informasi, serta mengeskpresikan emosi. Dalam proses tersebut bahasa memiliki cara dalam menggambarkan keadaan sekitar, seperti penggunaan struktur kalimat yang kompleks, pemakaian kosakata yang beragam, serta penggunaan elemen khas seperti onomatope.

Kajian semantik merupakan salah satu cabang linguistik yang dapat digunakan dalam penelitian tentang onomatope. kajian semantik ini berfokus pada pemahaman mengenai makna dalam bahasa. Menurut Lehrer dalam Pateda (2010:6) berpendapat bahwa semantik merupakan kajian yang berfokus tentang makna. Seperti yang telah dijelaskan oleh Lahrer bahwa semantik berfokus pada makna, pengertian makna sendiri menurut Pateda (2010:79) istilah makna ialah kata atau istilah yang membingungkan. Meskipun istilah makna membingungkan, pada dasarnya istilah makna lebih dekat dengan kata. Terkadang makna yang terdapat pada lambang tidak sesuai dengan kenyataan, sebagai contoh kata laut biru. Apakah laut benar-benar berwarna biru? tetapi saat dilihat dari dekat ternyata tidak berwarna biru. Sedangkan, menurut Ferdinand de Saussure dalam Chaer (2014:287) mengemukakan bahwa makna adalah pengertian atau konsep yang terkandung pada sebuah tanda linguistik. Jika tanda linguistik dihubungkan dengan identitasnya dengan leksem atau kata, maka makna ialah penertian atau konsep yang dimiliki oleh leksem atau kata.

Dalam semantik terdapat jenis makna, terdapat banyak jenis makna salah satunya adalah makna kontekstual. Makna kontekstual merupakan makna yang dipengaruhi oleh kondisi, situasi, dan konteks yang digunakan. Pateda juga berpendapat tentang makna kontekstual (2010:116) ialah makna yang timbul akibat hubungan antara ujaran dan konteks.

seperti penerapannya dalam onomatope yang sering menggambarkan keadaan tertentu, tindakan, atau suara yang sering kali menimbulkan kebingungan dalam memahami makna, yang pada dasarnya untuk mencari makna onomatope tidak hanya dengan makna leksikalnya saja tetapi juga dikaitkan dengan konteks yang digunakan untuk menghasilkan makna yang sesuai.

Salah satu contoh penggunaan onomatope dalam bahasa Indonesia misalnya tiruan bunyi yang menggambarkan suara hujan yang turun pelan-pelan ialah “gerimis”. Contoh lainnya seperti tiruan bunyi hewan “kukuruyuk” yang menggambarkan suara hewan berkaki dua ayam. kata tersebut merupakan salah satu contoh onomatope dalam bahasa Indonesia yang berasal dari tiruan bunyi. Onomatope merupakan kata tiruan atau kata yang menggambarkan keadaan, suara hewan, suara benda, atau tiruan bunyi yang menggambarkan pergerakan baik pergerakan manusia maupun pergerakan suatu benda. Menurut Kridalaksana (1982:116) onomatope ialah penamaan benda atau perbuatan dengan peniruan bunyi yang diasosiasikan dengan benda atau perbuatan itu; misalnya berkokok, suara dengung. Setiap bahasa memiliki onomatope yang berbeda-beda. Seperti halnya bahasa Jepang.

Onomatope dalam bahasa Jepang dibedakan menjadi dua kategori yaitu *giongo* (擬音語) ialah kata yang berasal suara-suara. Sedangkan *gitaigo* (擬態語) ialah kata yang berasal dari keadaan seseorang atau benda (Harisal dkk,2023:iii). Menurut Ogawa (1989:302) dalam Sudjianto dan Dahidi (2007:115) menjelaskan bahwa *giongo* adalah kata-kata yang menyatakan suara makhluk hidup atau bunyi yang dihasilkan dari benda mati. Misalnya, tiruan bunyi suara anjing akan menggunakan penyusunan kata yang paling mendekati dengan suara asli seperti *wanwan* dalam bahasa Jepang. sedangkan, kata-kata yang menyatakan aktifitas, keadaan, dan sebagainya disebut dengan *gitaigo* (Sudjianto & Dahidi, 2007:116). Selain itu, Chang (1990:v) juga mengemukakan bahwa *gitaigo/giongo* pada dasarnya merupakan simbol

yang digunakan untuk menggambarkan emosi manusia dan keadaan psikologis yang disebut *gijougo*, keadaan alam, menggambarkan keadaan tertentu, serta tindakan manusia yang disebut *gitaigo/giyougo*, onomatope yang meniru suara makhluk hidup, termasuk suara manusia disebut *giseigo*, menggambarkan suara alam yang disebut dengan *giongo*.

Onomatope yang juga sering disebut dengan *gitaigo/giongo* dalam bahasa Jepang memiliki jumlah yang sangat banyak, dan memiliki makna yang berbeda-beda sesuai dengan konteksnya. Seperti onomatope yang memiliki arti yang hampir sama, tetapi digunakan dalam kondisi yang berbeda, seperti contoh pada onomatope tidur berikut, *guuguu* (ぐうぐう) menggambarkan seseorang tidur sangat nyenyak dan mendengkur, selanjutnya onomatope *suyasuya* (すやすや) yang menggambarkan tidur dengan nyaman seperti bayi. Kemudian ada onomatope *gussuri* (ぐっすり) yang menggambarkan keadaan seseorang tidur sangat nyenyak. Serta ada onomatope *uutouto* (うとうと) yang memiliki arti tertidur diluar jam tidur normal (Satoru, 1994:71).

Dari ungkapan onomatope tersebut dapat disimpulkan bahwa onomatope dapat memiliki makna yang berbeda sesuai dengan konteks yang berlaku, serta ada juga onomatope yang memiliki makna yang hampir sama tetapi dengan onomatope yang berbeda. Dari banyaknya perbedaan makna dengan jumlah kata yang sangat banyak menjadi hambatan dalam memahami makna onomatope dengan menyesuaikan konteks kalimatnya. Terutama dalam bacaan bahasa Jepang, seperti pada *manga* yang memiliki banyak sekali ungkapan onomatope, yang bertujuan untuk membuat bacaan seperti *manga* tidak membosankan dan menambah penggambaran keadaan yang terjadi dalam konteks cerita.

Hal tersebut memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian tentang onomatope. Pada penelitian ini, onomatope yang diteliti berfokus pada onomatope yang menggambarkan keadaan fenomena alam, keadaan tertentu, serta tindakan manusia yang disebut juga dengan *gitaigo* yang menunjukkan gerak cepat. Salah satu penerapan onomatope yang menunjukkan gerak cepat

terdapat dalam *manga Boku no Hero Academia* karya Kohei Horikoshi. Berdasarkan Wikipedia, *Manga* ini diterbitkan pertama kali pada Juli 2014 sampai Desember 2024 di majalah *Weekly Shonen Jump* yang ditulis dan diilustrasikan oleh Kohei Horikoshi. *Manga* ini menceritakan tentang seorang remaja laki-laki yang bernama Midoriya Izuku yang tidak memiliki kekuatan super yang disebut dengan *Quirk* dunia dimana setiap manusia memiliki *Quirk*. Meskipun tanpa *Quirk*, Midoriya Izuku masih memiliki impian untuk menjadi pahlawan. Suatu hari Midoriya Izuku bertemu dengan pahlawan nomer satu di seluruh Jepang yang kemudian mewariskan *Quirk* miliknya setelah melihat tekad dan kemampuan Midoriya Izuku dan memasukkannya ke sebuah SMA dikhususkan untuk melatih para pahlawan muda.

Pemilihan *manga* ini sebagai sumber data berdasarkan pada alur cerita yang mengusung genre yang bertema yang bertema pertempuran, petualangan dan fantasi. Dari alur cerita genre tersebut ditemukan banyak adegan yang menunjukkan gerak cepat. Seperti gerakan cepat saat menyerang, gerakan cepat saat menghindari, berpindah tempat dengan cepat. Hal itu memudahkan peneliti dalam menemukan data yang dianalisis pada penelitian ini sesuai dengan topik yang diteliti. Oleh sebab itu, peneliti memilih *manga Boku no Hero Academia* volume 21 sebagai sumber data yang diteliti. Penelitian ini juga batasan masalah yang berfokus pada onomatope yang terdapat pada halaman *manga* yang menunjukkan gerak cepat.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. (1) Bagaimana makna kontekstual onomatope gerak cepat dalam *manga Boku no Hero Academia* volume 21 karya Kohei Horikoshi? (2) Bagaimana fungsi onomatope gerak cepat dalam *manga Boku no Hero Academia* volume 21 karya Kohei Horikoshi?

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yang pertama adalah "Jenis dan Makna Onomatope pada *Anime Barakamon* Episode 1-12 Karya Satsuki Yoshino" oleh Elvira Tri Ramadhani (2022) Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama meneliti makna onomatope. Perbedaanannya adalah penelitian terdahulu meneliti onomatope secara

keseluruhan, sedangkan penelitian ini berfokus pada onomatope *gitaigo* yang menyatakan gerak cepat. Sumber data yang digunakan juga berbeda. Penelitian terdahulu menggunakan sumber data dari *anime Barakamon*, namun pada penelitian ini menggunakan sumber data dari *manga Boku no Hero Academia*.

Selanjutnya, penelitian dengan judul "Onomatope *Giyougo* yang Menunjukkan Tingkah Laku Manusia pada Komik Chibi Maruko-chan Volume 2-6 Karya Momoko Sakura" oleh Ine Febriyanti (2023) Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ine Febrianti sama-sama meneliti onomatope berdasarkan maknanya. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu lebih berfokus pada makna onomatope jenis *giyougo* yang menggambarkan perilaku objek hidup dan kegunaannya, sedangkan pada penelitian ini meneliti makna dan fungsi onomatope yang berfokus pada onomatope *gitaigo* gerak cepat. Selain itu, sumber data yang digunakan juga berbeda. Penelitian terdahulu menggunakan sumber data dari komik *Chibi Maruko-chan*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan sumber data dari komik *Boku no Hero Academia*.

Penelitian berikutnya yang relevan adalah "Penggunaan Onomatope Jenis *Giongo* pada Komik Doraemon Volume 3 dan 4 Karya Fujiko F. Fujio" oleh Rizqyta Ramadhani (2019) Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu meneliti makna kontekstual dan fungsi pada onomatope. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu meneliti onomatope *giongo* dan *gisego*, sedangkan penelitian ini berfokus pada onomatope *gitaigo*. Selain itu, sumber data yang digunakan penelitian terdahulu yaitu menggunakan komik *Doraemon* volume 3 dan 4 karya Fujiko F. Fujio, sedangkan penelitian ini menggunakan sumber data yaitu komik *Boku no hero Academia* volume 21 karya Kohei Horikoshi.

Beberapa teori yang dijadikan landasan dalam penelitian ini adalah:

Semantik

Menurut Samuel dan Kiefer dalam Pateda (2010:6) soal makna, makna yang terkandung dalam kalimat, makna yang menjadi pokok pembahasan dalam semantik. Soal makna juga

terlihat dalam pembahasan mengenai kata yang disebut dengan makna kata.

Menurut Pateda (2010:7) secara empiris sebelum seseorang berbicara dan saat seseorang mendengarkan ujaran orang lain, terjadi proses mental pada diri keduanya. Proses mental tersebut merupakan proses penyusunan kode semantis, kode gramatikal, dan kode fonologis pada orang yang berbicara, sedangkan pada pihak orang yang mendengar terjadi proses memecahkan kode fonologis, kode gramatikal, dan kode simantis. Dengan demikian, antara orang yang berbicara dan orang yang mendengar terjadi proses pemaknaan. Soal makna merupakan bagian dari kajian semantik. Dapat disimpulkan bahwa semantik ialah subdisiplin linguistik yang membahas tentang makna.

Semantik mencakup analisis makna kata, hubungan antarkata, dan struktur makna dalam suatu bahasa. Menurut Pateda (2010:7) menyebutkan bahwa semantik merupakan teori makna atau teori arti. Artinya, objek dalam kajian semantik ialah makna.

Pateda juga mengemukakan (2010:9) bahwa semantik memfokuskan pada bagian makna dengan mempertimbangkan memperhatikan rujukan/acuan dan bentuk atau lambang. Misalnya, pada bentuk/lambang rumah, memiliki makna sebuah bangunan yang digunakan oleh manusia sebagai tempat tinggal dalam jangka waktu yang lama, pada rujukan/acuan berupa gambar sebuah rumah. Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, semantik merupakan studi yang membahas mengenai makna.

Makna Kontekstual

Menurut Pateda (2010:116) Makna kontekstual atau makna situasional timbul sebagai hasil dari keterkaitan antara ucapan dan konteks. menurut Pateda (2010:116) konteks yang dimaksud disini dapat berwujud banyak hal, yakni: Konteks orangan, konteks situasi, konteks tujuan, konteks formal, konteks suasana hati, konteks waktu, konteks tempat, konteks objek, konteks kelengkapan alat bicara/dengar, konteks kebahasaan, konteks kesamaan bahasa

Chaer (2014:290) juga berpendapat bahwa makna kontekstual Makna kontekstual juga dapat terkait erat dengan situasinya, mencakup aspek-aspek seperti tempat, waktu, dan lingkungan di mana bahasa digunakan. Dalam

konteks ini, pemahaman terhadap makna suatu ungkapan tidak hanya ditentukan oleh struktur leksikal kata atau kalimat, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal seperti lokasi di mana komunikasi berlangsung, waktu kejadian, dan suasana lingkungan

Onomatope

Menurut Chang (1990:v) dalam menjelaskan onomatope *gitaigo/giongo* pada dasarnya merupakan bentuk simbol dari penggambaran suara atau tiruan bunyi dari emosi manusia dan keadaan psikologis yang disebut dengan *gijougo*; penggambaran untuk kondisi alam dan tindakan manusia disebut *gitaigo/giyougo*; penggambaran onomatope yang menirukan suara benda hidup disebut *giseigo*; sedangkan tiruan bunyi dari suara alam disebut dengan *giongo*.

Dalam bukunya Chang (1990) memaparkan beberapa contoh onomatope yang menyatakan gerak cepat sebagai berikut:

1. Dodging (menghindar) (Chang, 1990:205)
2. Forcful action (gerakan yang kuat) (Chang, 1990:214)
3. Walking (berjalan) (Chang, 1990:236)
4. Dashing/surging (begegas) (Chang, 1990:252)
5. Dexterous/nimble action (gerakan cekatan) (Chang, 1990:253)
6. Striking/whacking (tindakan menyerang) (Chang, 1990:286)
7. Swift action (tindakan cepat) (Chang, 1990:293)
8. Realing/burshing (melepaskan/meledak) (Chang, 1990:336)

Fungsi Onomatope

Menurut Satoru (1994:46-69) terdapat beberapa fungsi onomatope pergerakan manusia sebagai berikut:

1. いろいろな動作 (beragam gerakan fisik)
2. はやい動作、まじめな態度 (gerakan cepat dan sikap serius)
3. やり方 (cara melakukan sesuatu)
4. 変化 (perubahan)

Manga

Manga dalam bahasa Indonesia dapat disebut juga dengan komik merupakan cerita bergambar. Menurut Johnson dan Woods (2010:2) manga merupakan narasi berbentuk visual dengan “sensibilitas” yang dapat dikenali. Istilah “sensibilitas” sendiri sengaja dibuat tidak

jelas dengan tujuan untuk mencakup banyak pilihan, termasuk karakter dengan mata besar dan memiliki dagu lancip dimana menurut banyak orang merupakan ciri khas manga.

Menurut Bryce dan Davis (2006) dalam Johnson dan Woods (2010:142) menyatakan bahwa *manga* merupakan cerita yang dibuat menggunakan gambar simbolik, panel, serta teks berupa dialog percakapan baik yang diucapkan secara langsung maupun dalam pikiran tokohnya, dan menggunakan narasi yang terbatas.

METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Arikunto (2020:3) penelitian deskriptif adalah penelitian yang mengkaji keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang telah disebutkan, dengan hasil yang diuraikan dalam bentuk laporan penelitian. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah dengan peneliti sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, data yang terkumpul bersifat kualitatif, serta hasil penelitian kualitatif lebih pada makna daripada *generalisasi* (Sugiyono, 2022:9).

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari *manga* berbahasa Jepang, yaitu *manga Boku no Hero Academia* volume 21 karya Kohei Horikoshi. Fokus penelitian ini adalah onomatope yang menunjukkan gerak cepat yang terdapat dalam *manga Boku no Hero Academia* volume 21.

Penelitian ini menggunakan metode simak dengan menggunakan teknik catat sebagai teknik lanjutan. Menurut Sudaryanto (2015:203) metode simak atau penyimakan adalah suatu pendekatan dalam pengumpulan data yang dilaksanakan dengan mendengarkan dan memperhatikan penggunaan bahasa, dalam penggunaan metode ini, terdapat dua teknik yang digunakan, yaitu teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasarnya melibatkan teknik sadap, yang kemudian dilanjutkan dengan teknik simak bebas libat cakap serta teknik catat untuk memperoleh pemahaman menyeluruh terhadap penggunaan bahasa dalam konteks penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik dasar yaitu teknik pilah unsur penentu disebut juga dengan teknik PUP. Menurut Sudaryanto (2015:25) teknik pilah unsur penentu adalah teknik analisis dimana alat pilahnya berdasarkan sifat mental yang dimiliki oleh peneliti. Setelah itu, dilanjutkan menggunakan teknik lanjutan yaitu teknik hubung banding menyamakan atau teknik HBS. Teknik hubung banding menyamakan adalah teknik hubungan banding antara semua unsur penentu yang relevan dengan semua unsur data yang ditentukan (Sudaryanto, 2015:31). Dalam penelitian ini, teknik hubung banding menyamakan digunakan dengan cara menyamakan makna leksikal onomatope dengan konteks yang terjadi dalam cerita pada *manga Boku no Hero Academia* volume 21 karya Kohei Horikoshi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa data diperoleh dari *manga Boku no Hero Academia* volume 21 karya Kohei Horikoshi. Pada bab ini akan dipaparkan penjelasan mengenai analisis dan pembahasan untuk menjawab rumusan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Data yang diperoleh berupa onomatope yang menunjukkan gerak cepat dan fungsi onomatope.

Tabel Makna Kontekstual Onomatope yang Menunjukkan Gerak Cepat

No	Klasifikasi Onomatope yang Menunjukkan Gerak Cepat	Onomatope	Jumlah
1.	Menghindar	サッ	4
		ザッ	
		ザッ	
		サッ	
2.	Gerakan yang kuat	グン	2
		グンッ	
3.	Berjalan	ザッザッ	2
		ザッザッ	
4.	Bergegas	ダッ	2
		ダッ	

5.	Gerakan cekatan	サッ	1
6.	Tindakan menyerang	ザザッ	2
		バッ	
7.	Tindakan cepat	ヒュン	9
		ズッ	
		ダダ	
		バッ	
		スッ	
		ザッ	
		バッ	
		バッ	
		バッ	
8.	Melepaskan / meledak	ドッ	2
		ド ドッ	
Total			24

Berdasarkan data yang telah terkumpul dari *manga Boku no Hero Academia* volume 21, terkumpul 24 data yang menunjukkan gerak cepat dan dikelompokkan menjadi 8 klasifikasi, yaitu menghindari sebanyak 4 data, gerakan yang kuat sebanyak 2 data, berjalan sebanyak 2 data, bergegas sebanyak 2 data, gerakan cekatan sebanyak 1 data, menyerang sebanyak 2 data, tindakan cepat sebanyak 9 data, melepaskan atau meledak sebanyak 2 data.

Tabel Fungsi Onomatope

No	Klasifikasi Fungsi Onomatope	Jumlah
1.	いろいろな動作 (beragam gerakan fisik)	5
2.	はやい動作、まじめな態度 (gerakan cepat dan sikap serius)	12
3.	やり方 (cara melakukan sesuatu)	1
4.	変化 (perubahan)	6
Total		24

Setelah itu, menggunakan 24 data yang telah diperoleh dilakukan analisis fungsi onomatope mengenai gerak cepat menggunakan teori Akutsu. Dalam bukunya Didapatkan 4 fungsi onomatope mengenai gerak cepat, antara

lain sebagai berikut, 5 data fungsi onomatopeいろいろな動作 (beragam gerakan fisik), 12 data fungsi onomatope はやい動作、まじめな態度 (gerakan cepat dan sikap serius), 1 data やり方 (cara melakukan sesuatu), dan 6 data fungsi onomatope 変化 (perubahan).

Menghindar

現在ヒーローたちが交戦・避難誘導中！ しかしいち早く応戦したエンデヴァー氏は…

「サッ」

(BnHA/Bab 189/Hal 11)

Konteks :

Terjadi pertempuran antara pahlawan Endeavor dan penjahat Nomu di tengah kota.

Onomatope サッ menurut Masahiro (2007:149) memiliki makna leksikal (1) menyatakan keadaan dimana angin atau hujan secara tiba-tiba bertiup atau turun secara tiba-tiba. (2) menyatakan gerakan yang ringan dan cepat diikuti kondisi yang berubah mendadak. Berdasarkan makna leksikal diuraikan, peneliti menyimpulkan bahwa makna kontekstual dari onomatope サッ yang sesuai dengan konteks adalah gerakan yang ringan dan cepat dengan kondisi yang berubah mendadak.

Gerakan yang Kuat

あなたの火力に俺の^{スピード}羽を上乗せする！

「グン」

(BnHA/Bab 189/Hal 21)

Konteks :

Hawks membantu Endeavor untuk terbang dengan kekuatan penuh dengan menggunakan bulu dari sayapnya untuk menyerang Nomu.

Onomatope グン menurut Masahiro (2007:111) memiliki makna leksikal (1) menjelaskan keadaan melakukan sesuatu dengan seluruh kekuatan. (2) menjelaskan perbedaan besar antara situasi yang terjadi, dengan perubahan pada tingkat keparahan yang mendadak.

Penulis menyimpulkan makna kontekstual onomatope グン bergerak dengan sekuat tenaga.

Berjalan

俺が勝ってるハズねえだろ。

「ザッザッ」

(BnHA/Bab 191/Hal 41)

Konteks :

Dabi berjalan mendekati Endeavor dan Hawks yang sudah kelelahan.

Menurut Masahiro (2007:150) onomatope ザッザッ memiliki makna leksikal yakni (1) mengalir dengan kuat dan teratur. (2) suara sapuan pasir. Suara langkah kaki. Sesuai dengan makna leksikal dan konteks cerita yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa makna kontekstual dari onomatope ザッザッ ialah Keadaan seseorang yang berjalan dengan langkah teratur.

Bergegas

満身創痍のトップ2相手によ。

「ダッ」

(BnHA/Bab 191/Hal 42)

Konteks :

Dabi tiba-tiba bergegas untuk menyerang Hawks dan Endeavor yang kelelahan.

Onomatope ダッ menurut Masahiro (2007:238) memiliki makna leksikal yaitu (1) suara benda berat jatuh atau terbentur sesuatu. (2) tiruan bunyi melompat dengan paksa. Berdasarkan makna dan konteks cerita serta didukung dengan gambar yang menunjukkan situasi yang sedang terjadi, onomatope ダッ memiliki makna kontekstual yaitu bergegas menyerang dengan melompat secara paksa yang sesuai.

Gerakan Cekatan

仲間を巻き込む放電はできないぞ 上鳴電気！

「サッ」

(BnHA/Bab 195/Hal 120)

Konteks :

Shinso segera bersiap dengan menggunakan alat berupa masker untuk memberikan serangan kepada shishida dan Tsuburaba.

Onomatope サッ makna leksikal menurut Masahiro (2007:149) memiliki dua makna yaitu, (1) menjelaskan keadaan angin yang bertiup atau hujan yang turun secara tiba-tiba. (2) menjelaskan gerakan yang ringan dan cepat disertai kondisi yang berubah secara mendadak. onomatope サッ memiliki makna kontekstual yaitu gerakan melakukan sesuatu yang ringan dan cepat untuk mengoperasikan alat.

Tindakan Menyerang

精々頑張れ死ぬんじゃねえぞ轟炎司！！

「ザザッ」

(BnHA/Bab 191/Hal 46)

Konteks :

Mirko menyerang Dabi dengan menendangnya. Tetapi, Dabi sudah meghilang.

Onomatope ザザッ menurut Masahiro (2007:148) memiliki makna leksikal yaitu (1) suara hujan deras, angin, ombak, dan sebagainya. Selain itu, onomatope ザザッ juga memiliki makna leksikal yaitu (2) suara pukulan sesaat. (3) suara benda granular yang bergerak cepat atau hancur. Dapat disimpulkan bahwa makna kontekstual dari onomatope ザザッ yaitu tindakan menyerang sesaat.

Tindakan Menyerang

超えろ！こいつの反応側道を！超えてその面炭にするまで倒れてなるものか——…

「ヒュン」

(BnHA/Bab 189/Hal 19)

Konteks :

Hawks terbang dan menyerang Nomu untuk memberikan serangan kejutan.

Menurut Masahiro (2007:374) onomatope ヒュン memiliki makna leksikal yaitu tiruan suara membelah udara saat terbang dan berlari dengan kecepatan tinggi. Berdasarkan konteks cerita yang terjadi dan makna leksikal yang dimiliki onomatope ヒュン dapat disimpulkan bahwa

makna kontekstualnya yang dimiliki pada onomatope ヒュン tersebut adalah Terbang dengan kecepatan tinggi.

Melepaskan/Meledak

現在ヒーローたちが交戦・避難誘導中！ しかしいち早く応戦したエンデヴァー氏は…

「ドッ」

(BnHA/Bab 189/Hal 10)

Konteks :

Endeavor memaksakan dirinya untuk tetap bertempur melawan Nomu dengan kekuatan penuh.

Onomatope ドッ memiliki makna leksikal yaitu pelepasan yang kuat secara mendadak dan cepat. Dalam konteks yang dipaparkan Endeavor bergerak dengan kekuatan penuh untuk menyerang Nomu, dapat disimpulkan makna kontekstual dari onomatope ドッ adalah keadaan bergerak menggunakan kekuatan penuh secara mendadak dan cepat.

いろいろな 動作 (beragam gerakan fisik)

何で今日のアレが死者ゼロで済んでる？

「ザッ」

(BnHA/Bab 191/Hal 50)

Konteks:

Hawks monodongkan senjata yang terbuat dari bulu sayapnya yang mengeras ke arah Dabi. Onomatope ザッ tergolong kedalam fungsi onomatope いろいろな 動作 (beragam gerakan fisik). Hal itu dapat dilihat dari tokoh Dabi yang melakukan gerakan fisik menghindari supaya tidak terluka saat tokoh Hawks yang menodongkan senjata ke arah Dabi. Jadi, onomatope ザッ memberi gambaran pelaku sedang melakukan gerakan fisik untuk menghindari serangan.

はやい動作、まじめな態度 (gerakan cepat dan sikap serius)

落ちる！！

「ダダ」

(BnHA/Bab 190/Hal 33)

Konteks :

Setelah melancarkan serangan terakhir untuk mengalahkan Nomu, Endeavor terjatuh dari langit.

Onomatope ダダ termasuk kedalam fungsi onomatope はやい動作、まじめな態度 (gerakan cepat dan sikap serius). Dapat disimpulkan bahwa onomatope tersebut memiliki fungsi yang menggambarkan gerakan yang dilakukan dengan cepat. Dapat dilihat dari salah satu pahlawan pro yang melakukan gerakan tangan dengan cepat seperti karena panik, karena melihat Endeavor yang jatuh dari langit. Onomatope ダダ menggambarkan bahwa pelaku melakukan pergerakan cepat.

やり方 (cara melakukan sesuatu)

仲間を巻き込む放電はできないぞ 上鳴電気！

「サッ」

(BnHA/Bab 195/Hal 120)

Konteks :

Shinsou dengan cekatan menggunakan alat untuk membantu kemampuannya mengendalikan pikiran dengan menirukan suara Tsuburaba.

Onomatope サッ termasuk kedalam fungsi onomatope やり方 (cara melakukan sesuatu). Fungsi ini digunakan untuk menggambarkan cara melakukan suatu gerakan. Onomatope サッ tergolong kedalam fungsi tersebut dapat dilihat dari situasi tokoh Shinsou melakukan gerakan dengan cepat dan cekatan menyesuaikan alat untuk menirukan suara dari Tokoh Tsuburaba untuk mengendalikan pikiran dari tokoh Shishida jika perkataannya dijawab.

変化 (perubahan)

夢は現実になった！現実定石どおりにいかない

「バッ」

(BnHA/Bab 195/Hal 85)

Konteks:

Dalam mimpinya Midoriya melihat percakapan antara One for All pertama dengan All for One. Pada saat itu Midoriya ditarik dengan cepat untuk berpindah tempat.

Onomatope バッ termasuk ke dalam fungsi onomatope 変化 (perubahan). Onomatope tersebut untuk menunjukkan fungsi perubahan. Hal tersebut dapat dilihat dari perubahan tempat yang terjadi pada tokoh Midoriya yang ditarik untuk berpindah tempat dalam mimpinya. Jadi, onomatope バッ memberi gambaran bahwa pelaku mengalami perubahan dengan berubahnya tempat yang terjadi.

PENUTUP

Simpulan

Dari pembahasan yang telah dilakukan terhadap penelitian dengan judul “Onomatope Gerak Cepat dalam *Manga Boku no Hero Academia* Volume 21 Karya Kohei Horikoshi: Kajian Semantik”, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Makna kontekstual onomatope gerak cepat pada *manga Boku no Hero Academia* volume 21 karya Kohei Horikoshi ditemukan sejumlah 24 data berdasarkan 8 klasifikasi gerak cepat yaitu, menghindari sebanyak 4 data (サッ、ザッ、ザッ、サッ), gerakan yang kuat sebanyak 2 data (グン、グンッ), berjalan sebanyak 2 data (ザッザッ、ザッザッ), bergegas sebanyak 2 data (ダッ、ダッ), gerakan cekatan sebanyak 1 data (サッ), tindakan menyerang sebanyak 2 data (ザザッ、バッ), tindakan cepat sebanyak 9 data (ヒュン、ズッ、ダダ、バッ、スッ、ザッ、バッ、バッ、バッ), melepaskan / meledak sebanyak 2 data (ドッ、ドドッ).
2. Fungsi onomatope gerak cepat pada *manga Boku no Hero Academia* volume 21 karya Kohei Horikoshi dengan 4 fungsi onomatope ditemukan sebagai berikut. a) Fungsi いろいろな動作 (beragam gerakan fisik) ditemukan 5 data yaitu, サッ、ザッザッ、ザッ、ザッ、サッ. b) Fungsi はやい動作、まじめな態度 (gerakan cepat dan sikap serius) ditemukan 12 data yaitu, ドッ、ヒュン、ドドッ、グン、グンッ、ダダ、ダッ、ザザッ、ダッ、スッ、ザッザッ、バッ. c)

Fungsi やり方 (cara melakukan sesuatu) ditemukan 1 data yaitu, サッ. d) Fungsi 変化 (perubahan) ditemukan 6 data yaitu, ズッ、バツ、ザッ、バツ、バツ、バツ.

Saran

Pada penelitian ini peneliti menganalisis makna kontekstual dari onomatope yang menunjukkan gerak cepat dan fungsi onomatope. Onomatope pada penelitian ini diambil dari onomatope yang tercantum pada gambar *manga*. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya data yang diambil dapat bersumber dari percakapan antar tokoh. Selain itu, peneliti dapat menggunakan sumber data lain seperti novel, *anime*, atau *dorama*. Kemudian, penelitian dapat diperluas mengenai onomatope yang menyatakan berbagai jenis gerakan. Selain itu, untuk penelitian selanjutnya dapat mengenai perbedaan onomatope dalam bahasa Jepang dengan onomatope dalam bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2020. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2014. *Linguistik Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chang, Andrew. C. 1990. *Wa-Ei gitaigo giongo bunrui yohou jiten*. Tokyo: Taishuukan Shoten.
- Harisal, dkk. 2023. オノマトペ Onomatope Ekspresi Bunyi, Suara, dan Tindakan dalam Keseharian. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Horikoshi, Kohei. 2018. *Boku no Hero Academia 21*. Tokyo: Shueisha.
- Johnson, Tony dan Woods, editor. (2010). *Manga: An anthology of global and cultural perspectives*. Bloomsbury Publishing USA.
- Kridalaksana, Harimurti. 1982. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia.
- Masahiro, Ono. 2007. 擬音語・擬態語 4500 日本語オノマトペ辞典. Tokyo: PT Shogakukan.
- Satoru, Akutsu. 1994. *E de waku giongo gitaigo*. Tokyo: 大日本印刷株式会社.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik)*. Yogyakarta: Sanata Dharma Universitas Press.
- Sudjiyanto dan Ahmad Dahidi. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trisakti dkk. 2019. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Kementrian Riset teknologi dan Pendidikan Tinggi Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni.
- Pateda, Mansoer. 2010. *Semantik Leksikal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- https://id.wikipedia.org/wiki/My_Hero_Academia (Diakses pada tanggal, 30 Desember 2024)