

# PEMAHAMAN MAHASISWA BAHASA JEPANG UNESA TERHADAP ONOMATOPE SEHARI-HARI: KAJIAN LINGUISTIK KOGNITIF

Felia Santoso

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[felia.21002@mhs.unesa.ac.id](mailto:felia.21002@mhs.unesa.ac.id)

Mintarsih

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

## ABSTRACT

Onomatopoeia in daily conversation refers to sounds used to express emotions, feelings, and both verbal and non-verbal conditions. This research is motivated by the high frequency of onomatopoeic expressions in Japanese conversation and their inclusion in the JLPT N3 curriculum. Employing the theoretical framework of Cognitive Linguistics, this study aims to examine the comprehension of onomatopoeia among Japanese language students at UNESA, analyze the influence of prior experiences, and investigate the impact of everyday learning behavior on their ability to understand onomatopoeia. This study adopts a qualitative approach using a case study (grounded research) design. Data collection instruments include a comprehension quiz and 15–20 minute unstructured interviews for validation. The subjects consist of four informants divided into two groups: Subject A (holders of JLPT N3/N2 certification) and Subject B (participants of a one-year internship in Japan). Based on Cognitive Linguistics perspectives regarding experience and behavior, Subject A, who demonstrated inductive thinking skills and consistently used Japanese actively, tended to excel in using onomatopoeia within complex grammatical structures. In contrast, Subject B, who applied deductive reasoning, showed a stronger understanding of basic onomatopoeia acquired through experiential learning during the internship. Differences in individual backgrounds resulted in varied conceptual perceptions of onomatopoeic meanings. The findings indicate that intrinsic motivation combined with active learning behavior supports the long-term mastery of onomatopoeia, while extrinsic motivation facilitates practical language use.

**Keywords:** Onomatopoeia, Experience, Behavior, Cognitive Linguistics

## 要旨

日常会話におけるオノマトペとは、感情、気持ち、言語的および非言語的な状態を表現するために用いられる音声表現を指す。本研究は、日本語会話におけるオノマトペの使用頻度の高さおよび日本語能力試験 (JLPT) N3 レベルの教材におけるオノマトペの存在を背景としている。認知言語学の理論的枠組みに基づき、本研究は、UNESA の日本語専攻学生におけるオノマトペの理解度を明らかにし、理解に影響を与える経験的要因、および日常的な学習行動がオノマトペ理解能力に与える影響を検討することを目的とする。本研究は、質的研究法および事例研究 (グラウンデッド・リサーチ) の手法を用いて行われた。データ収集には、理解度を測るためのクイズと、15～20 分間の非構造化インタビューが用いられた。調査対象は 4 名であり、JLPT N3/N2 を取得している被験者 A と、日本で 1 年間のインターンシップを経験した被験者 B の 2 つのグループに分類された。認知言語学の観点から、経験および学習行動の要因を分析した結果、被験者 A は、帰納的思考能力を有し、日本語を継続的かつ能動的に使用することで、複雑な文構造におけるオノマトペの使用に優れていた。一方、被験者 B は、演繹的思考能力に基づき、インターンシップで得た体験を通じて基礎的なオノマトペの理解を示した。背景の違いにより、オノマトペの意味に対する認識には多様性が見られた。調査結果から、内発的動機づけと能動的な学習行動がオノマトペの長期的な習得を支える一方で、外発的動機づけは日本語運用における実践面を支援することが明らかとなった。

**キーワード:** オノマトペ、経験、学習行動、認知言語学。

## PENDAHULUAN

Onomatope sehari-hari berarti bunyi onomatope yang sering digunakan setiap hari dalam percakapan untuk mengekspresikan emosi, perasaan, dan kondisi verbal maupun nonverbal. *Anime* dan *manga* adalah salah satu media yang memanfaatkan onomatope untuk membantu penonton menangkap suasana yang digambarkan. Peran onomatope yang begitu penting untuk memahami konteks perwakilan bunyi dan makna secara verbal maupun nonverbal menjadi urgensitas untuk mendalami topik ini. “Tidak mungkin onomatope bisa terlepas dalam percakapan, karena onomatope secara alamiah terjadi” (Rumi Sei, 2021). Dalam arti, onomatope adalah bagian penting dari strategi kelancaran berkomunikasi di bahasa Jepang.

Pada mata kuliah *chokai* dan *hanashikata*, onomatope terbagi menjadi 5 jenis yakni 擬音語, 擬態語, 擬声語, 擬動語, 擬情語 (*giongo*, *gitaigo*, *giseigo*, *giyougo*, *gijougo*). *Gitaigo* 擬音語 dan *giongo* 擬態語 merupakan jenis onomatope yang paling sering digunakan dalam percakapan sehari-hari (Rumi Sei, 2021). Jenis onomatope tersebut sering digunakan dalam percakapan keseharian bahasa Jepang. Menurut Fukuda, “*Gitaigo* berperan untuk mengungkapkan perasaan atau keadaan suatu kondisi objek. Sedangkan *giongo* adalah abstraksi suara alam, yang tidak bisa dihindari manusia karena merupakan satu kesatuan elemen kehidupan” (dalam AlAmin, 2016).

Dalam pendalaman bahasa, terutama kuliah bahasa Jepang, mahasiswa akan mempelajari makna onomatope dalam bahasa Jepang. Sedangkan orang Jepang dalam sehari-hari telah memakai onomatope untuk ekspresi emosi. Bagi pemula bahasa dan pelajar bahasa Jepang, onomatope dalam buku teks belum menjadi perhatian. Satu level dengan kosakata baku seperti yang dipelajari di buku, onomatope di gunakan orang Jepang untuk mengkomunikasikan sebuah emosi, keadaan, atau kondisi yang tidak bisa dijelaskan dalam kata baku (Rumi Sei 2021).

Dalam proses pembelajaran bahasa asing, menyampaikan kalimat dalam bahasa Jepang dengan lancar menjadi masalah dalam berkomunikasi. Ada beberapa hal yang menyebabkan mahasiswa di UNESA mengalami kesulitan untuk bermonolog tanpa makna ambigu dalam bahasa Jepang, yakni aspek “1) kemampuan bahasa, (2) kompleksitas struktur kalimat, dan (3) aspek kognitif” (Mintarsih & Nurhadi, 2020:34). Adapun teori ini didukung dengan berbagai faktor penyerapan bahasa seperti etnis dan budaya, genetik, lingkungan sosial, latar belakang, sifat dan perilaku, dsb., dapat mempengaruhi kemampuan bahasa (Arimi 2015:83). Hal ini menjadi salah satu konsep yang perlu diteliti untuk penemuan solusi kelancaran berkomunikasi. Salah satu hal yang dapat membantu yakni penggunaan onomatope sebagai strategi kelancaran komunikasi.

Salah satu contoh onomatope yang telah dipelajari dalam perkuliahan mahasiswa yakni kata “ペラペラ” berarti lancar berbicara; contoh kalimat; “すごいなあ、ドイツもペラペラだね” (*sugoinaa, doitsugo mo perapera da ne*) yang berarti “Dia hebat ya, bahasa Inggris dan bahasa Jerman pun lancar.” Contoh tersebut lebih mudah digunakan dan membuat kalimat efektif/terkesan ada perasaan penutur dalam kalimat yang menggunakan onomatope daripada menyatakan “ドイツ語がよくはなせますね” (*doitsugo ga yoku hanasemasune*). Onomatope menjadi bagian dari pengetahuan penting dalam bahasa Jepang. “onomatope masuk dalam jajaran kemampuan dasar N3 (JLPT) *Japanese Proficiency Test* 日本語能力試験.” (Parastuti (Ed.), 2021:xv). Penelitian ini bertujuan mencari tingkat serta faktor pengalaman dan perilaku yang berpengaruh pada pemahaman mahasiswa Bahasa Jepang UNESA dalam onomatope.

### 1. Pengertian Onomatope Sehari-hari

Onomatope dalam bahasa Jepang merupakan kata yang berasal dari tiruan bunyi atau gerakan, dan memiliki peran penting dalam komunikasi sehari-hari. Berdasarkan klasifikasi oleh Rumi Sei (2021:17), onomatope yang sering digunakan sehari-hari terbagi menjadi dua kelompok utama: **giongo** (擬音語) dan **gitaigo** (擬態語). *Giongo* merupakan tiruan suara nyata seperti bunyi hujan atau suara hewan, sedangkan *gitaigo* menggambarkan keadaan atau perasaan yang tidak menghasilkan bunyi, seperti kondisi mental atau fisik.

Lebih lanjut, Tamori (1993, dalam AlAmin, 2016) membagi *gitaigo* menjadi dua jenis tambahan:

- **Giyougo** (擬容語): menggambarkan sikap atau perilaku objek (misal: きよきよ “melirik ke kanan-kiri”).
- **Gijougo** (擬情語): mengekspresikan perasaan atau emosi (misal: イライラ “kesal”).

Onomatope tidak hanya bersifat fungsional tetapi juga memiliki kekuatan ekspresif dalam menyampaikan makna yang tidak bisa dijelaskan secara lugas oleh kata baku. Menurut Akimoto (2002:134-135), onomatope dalam bahasa Jepang sangat kaya karena selain meniru suara, juga menggambarkan suasana, kondisi, dan emosi yang tidak dapat diungkapkan dengan kata-kata biasa.

### 2. Onomatope dalam Kajian Pragmatik

Dalam ilmu pragmatik, onomatope dilihat sebagai bagian dari strategi komunikasi yang berkaitan erat dengan konteks dan makna ujaran. Setiawati et al. (2009) menjelaskan bahwa pragmatik mempelajari makna dalam konteks penggunaannya secara sosial dan tidak semata-mata berdasarkan struktur gramatikal. Oleh karena itu, onomatope dapat dimaknai berbeda

tergantung konteks dan hubungan sosial antara pembicara dan lawan bicara.

Sebagai contoh, onomatope “きりぎり” (nyaris/tipis) bisa digunakan dalam bentuk kalimat biasa (futsūkei) maupun dalam bentuk sopan (teineigo), menunjukkan fleksibilitasnya dalam konteks formal maupun informal. Onomatope dapat menyesuaikan bentuknya agar relevan dengan situasi percakapan yang spesifik, sehingga secara pragmatis ia berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan emosi, intensitas, dan nuansa kalimat.

### 3. Linguistik Kognitif (Eksperiensial)

Linguistik kognitif adalah pendekatan yang menekankan hubungan antara bahasa, pikiran, dan pengalaman manusia. Menurut Croft (2004:3), linguistik kognitif sering disebut sebagai *funksionalisme*, yaitu linguistik yang berpijak pada praktik nyata penggunaan bahasa. Konsep ini menolak pandangan bahwa bahasa semata-mata sistem formal, dan menekankan bahwa makna bahasa berasal dari pengalaman dan interaksi nyata.

Menurut L. Talmy (2006), linguistik kognitif mempelajari hubungan antara struktur konseptual, pemetaan metaforis, serta konteks penggunaannya. Sedangkan Oxford University (Geeraerts & Cuyckens, 2010:37-46) menyatakan bahwa linguistik kognitif bukanlah teori tetap, melainkan pendekatan dinamis yang menggabungkan neurosains, psikologi, dan sosiolinguistik untuk memahami bahasa sebagai representasi pengalaman manusia.

Dalam konteks penelitian ini, linguistik kognitif menjadi kerangka utama untuk memahami bagaimana mahasiswa memproses, mengingat, dan menginterpretasikan onomatope berdasarkan pengalaman hidup.

### 4. Pendekatan Linguistik Kognitif dalam Onomatope

Berdasarkan Sutedi (2016), Suharnan (2005), dan Arimi (2015) terdapat konsep Linguistik Kognitif yang digunakan dalam penelitian ini:

#### a. Kategorisasi

Kategorisasi adalah proses mental untuk mengelompokkan kosakata berdasarkan pengalaman dan hubungan konseptual. Dalam konteks onomatope, bunyi-bunyi seperti *batabata* (kepak), *fuwafuwa* (lembut), dan *wakuwaku* (berdebar senang) dikelompokkan ke dalam kategori aktivitas, sifat, kondisi, dan emosi.

#### b. Prototipe

Prototipe adalah contoh utama dari suatu kategori yang paling merepresentasikan kelompok tersebut. Misalnya, untuk kategori “bahagia”, onomatope *wakuwaku* dianggap sebagai prototipe karena sering muncul dalam anime, percakapan sehari-hari, dan materi ajar.

#### c. Sensasi (Embodied Cognition)

Sensasi merujuk pada peran pancaindra dalam menangkap pengalaman. Menurut Lakoff (dalam Arimi,

2015:19), konsep embodied cognition menegaskan bahwa makna bahasa ditanamkan melalui pengalaman sensorik manusia (penglihatan, pendengaran, dll).

#### d. Konstrual

Konstrual adalah cara penutur mengemas bahasa sesuai persepsinya. Contohnya, dalam kalimat “イチャイチャしているね、二人とも” (bermesraan ya, kalian berdua), penutur secara aktif membentuk makna onomatope *ichaicha* melalui struktur kalimat yang mencerminkan sudut pandangnya.

#### e. Persepsi

Persepsi adalah proses menerima, mengenali, dan memaknai stimulus berdasarkan pengalaman. Menurut Suharnan (2005:4), persepsi sangat bergantung pada ingatan dan fokus atensi subjek terhadap stimulus linguistik tertentu.

#### f. Ingatan

Ingatan merupakan proses penyimpanan dan pengambilan kembali informasi. Mahasiswa yang secara aktif mengekspos diri dengan onomatope melalui media Jepang (anime, manga, dialog) cenderung memiliki ingatan jangka panjang yang lebih baik terhadap bentuk dan makna onomatope.

### METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus (*grounded research*). Teknik analisis data menggunakan model Max dan Huberman (Sugiyono, 2017). Sifat penelitian adalah induktif, yakni teori disesuaikan dengan hasil data Bahasa. Subjek penelitian terdiri dari empat mahasiswa aktif UNESA angkatan 2021 dan 2022, dua di antaranya bersertifikat JLPT N3/N2 (subjek A) dan dua lainnya pernah menjalani internship selama satu tahun di Jepang namun belum memiliki JLPT N3 (subjek B). Klasifikasi kelompok subjek bertujuan sebagai perbandingan pendekatan pemahaman onomatope Bahasa Jepang yang berbeda. Pengumpulan data menggunakan kuis yang menguji pemahaman onomatope dan wawancara mendalam tidak terstruktur selama 15-20 menit untuk menggali pengalaman dan persepsi. Instrumen kuis disusun berdasarkan klasifikasi onomatope dari Rumi Sei (2021), dibagi menjadi empat bagian: (1) onomatope yang digunakan bersama kata kerja, (2) menggambarkan sifat aksi atau perubahan, (3) menunjukkan kondisi objek, dan (4) mengekspresikan perasaan/emosi. Setiap bagian dipilih 3 bunyi onomatope paling populer dan telah dipelajari dalam perkuliahan. 12 soal diujikan mengandung stimulus berdasarkan teori Sensasi dan Persepsi.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Pemahaman Onomatope Informan Berdasarkan Hasil Kuis

Sebelum kuis dikerjakan, dipaparkan instruksi pengerjaan dengan kondisi apa adanya tanpa melihat bantuan dari internet. Hasil Informan 4 tidak diikutsertakan karena tidak memenuhi instruksi pengerjaan. Tabel berikut menunjukkan hasil jawaban 3

informan yang terbagi menjadi 4 bagian, contoh: 1・問題 1 (Bagian 1・Soal 1).

### 1. Bagian 1 – Onomatope yang Digunakan Bersama Kata Kerja

Tabel 1 Hasil Jawaban Kuis 1 Bagian 1

nama	1・動詞と一緒に使う 問題 1 昨日の夜.....寝られました。 manakah kata paling tepat untuk soal tersebut?
SG	ぐっすり
CP	ぐっすり
RS	ぐっすり

#### Soal 1 – ぐっすり (tidur nyenyak)

Semua informan dari Subjek A menjawab benar, menunjukkan pemahaman bahwa “ぐっすり” digunakan untuk menggambarkan tidur pulas. Sementara itu, Subjek B salah satu menjawab “ゆらゆら” (bergoyang), yang secara semantis tidak relevan dengan konteks tidur. Hal ini menunjukkan bahwa Subjek A lebih memahami kolokasi onomatope dengan kata kerja “寝る” (tidur). Berikut analisis hasil jawaban berdasarkan teori sensasi dan persepsi berdasarkan Sutedi dan Arimi:

Tabel 2 Analisis Jawaban Kuis 1 Bagian 1

Konteks	ぐっすり	たっぶり
Persepsi	Kepuasan dalam tidur	Kepuasan dalam porsi objek
Sensasi	Perasaan dan emosi rileks, penuh, dan cukup	Perasaan cukup karena sudah menerima banyak
Indra penglihatan	Tidak dapat dilihat	Volume porsi terisi sekitar $\frac{3}{4}$ dari wadah

Tabel 3 Hasil Jawaban Kuis 2 Bagian 1

nama	1・問題 2 深く考えず、話すようすのは何ですか。 berbicara terus tanpa berpikir, apakah sebutan onomatope paling tepat menurut anda?
SG	ペラペラ
CP	ペラペラ
RS	わかりません

#### Soal 2 – ペラペラ (lancar berbicara)

Subjek A mampu menjelaskan makna *perapera* sebagai “berbicara terus tanpa berpikir panjang” dalam bentuk uraian dengan contoh kalimat. Subjek B menjawab benar, namun uraian kurang lengkap dan tanpa konteks kalimat.

Tabel 4 Analisis Jawaban Kuis 2 Bagian 1

Konteks	ペラペラ
Sensasi	Perasaan melihat kemampuan dari sisi orang ketiga
Indra penglihatan	Melihat mulut lawan bicara bergerak terus tanpa henti
Indra pendengaran	Suara berbicara terus menerus

Tabel 5 Hasil Jawaban Kuis 3 Bagian 1

nama	1・問題 3 まず、このリンクを押して、音を聞いてください <a href="https://drive.google.com/file/d/10Ie9bipsVYz8WJnZgoFB3sKV74QrEgtZ/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/10Ie9bipsVYz8WJnZgoFB3sKV74QrEgtZ/view?usp=sharing</a> 激しく降る雨のひょうすは何ですか。
SG	ザーザー
CP	ザーザー
RS	ぽつぽつ

#### Soal 3 – ザーザー (bunyi hujan deras)

Dalam soal audio, semua Subjek A menjawab dengan benar. Sebaliknya, satu Subjek B memilih “ぽつぽつ”, yang merupakan bunyi hujan ringan, bukan deras. Ini menunjukkan perbedaan sensitivitas terhadap bunyi dalam pemrosesan pendengaran onomatope.

Tabel 6 Analisis Jawaban Kuis 3 Bagian 1

Konteks	ザーザー	ぽつぽつ
Persepsi	Air hujan turun deras	Rintik air hujan jatuh
Indra penglihatan	Bentuk titik air dalam volume besar seperti air bah	Bentuk titik air bulat jatuh satu persatu
Indra sentuhan	Basah seperti dera air	Terkena tetesan air
Indra penciuman	Bau tanah basah efek sains karena terkena air	Tidak memiliki bau

	dalam volume besar	
Indra pendengaran	Suara hujan lebat (gerakan)	Suara titik air jatuh satu persatu (gerakan)

## 2. Bagian 2 – Onomatope yang Menunjukkan Sifat Aksi atau Perubahan

Tabel 7 Hasil Jawaban Kuis 1 Bagian 2

nama	2・問題 1  物事がみじかい時間に上がるというのは何ですか。 Apa sebutan untuk sesuatu yang semakin lama semakin meningkat dalam waktu cepat?
SG	どんどん
CP	どんどん
RS	どんどん

### Soal 1 – どんどん (progres cepat)

Subjek A menjawab dengan benar dan mampu memberi alasan bahwa “どんどん” menggambarkan peningkatan yang cepat. Sementara Subjek B tampak ragu dan salah satu memilih “がんがん”, yang lebih mengarah pada intensitas suara atau rasa sakit.

Tabel 8 Analisis Jawaban Kuis 1 Bagian 2

<b>Konteks</b>	どんどん
Persepsi	Perubahan/peningkatan cepat dan konsisten
Indra Pendengaran	Suara beruntun (e.g., ketukan drum, langkah)
Indra Penglihatan	Gerakan progresif (e.g., api, grafik)

Tabel 9 Hasil Jawaban Kuis 2 Bagian 2

nama	2・問題 2  <a href="https://drive.google.com/file/d/18kYIEDEcBp3b2vngFWqrnj_2SOHtgQP/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/18kYIEDEcBp3b2vngFWqrnj_2SOHtgQP/view?usp=sharing</a> どちらが一番正しいですか。 Apa pilihan kata yang tepat untuk suara tersebut
SG	バタバタ

CP	トントン
RS	トントン

### Soal 2 – バタバタ (suara kepekan sayap / aktivitas tergesa)

Soal ini berbasis audio. Subjek A dengan cepat mengenali sebagai *batabata*. Subjek B salah satu menjawab *tonton* (suara ketukan pintu), menandakan kurangnya eksposur terhadap nuansa suara dalam konteks.

Tabel 10 Analisis Jawaban Kuis 2 Bagian 2

Onomatope	Sensasi Pendengaran	Sensasi Visual	Konteks Asosiasi
バタバタ ( <i>bata-bata</i> )	Suara berulang cepat, tidak teratur	Gerakan kacau (e.g., lari, sayap mengepak)	Kekacauan, kepanikan
トントン ( <i>ton-ton</i> )	Suara berirama teratur	Gerakan repetitif (e.g., ketuk pintu, palu)	Keteraturan, pekerjaan sistematis

Tabel 11 Hasil Jawaban Kuis 3 Bagian 2

nama	2・問題 3  <a href="https://drive.google.com/file/d/1EKkfGOkYjSFtJRZgid_oLQ1a3QLZJrow/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1EKkfGOkYjSFtJRZgid_oLQ1a3QLZJrow/view?usp=drive_link</a> どちらの利用が一番正しいですか。 Manakah gambar paling tepat?
SG	4
CP	4
RS	4

### Soal 3 – Gambar aktivitas

Subjek A dapat mengaitkan gambar dengan bunyi *batabata*, sementara Subjek B membutuhkan penjelasan lebih lanjut selama wawancara, menunjukkan bahwa pemahaman visual-verbal belum optimal.

Tabel 12 Analisis Jawaban Kuis 3 Bagian 2

Konteks	Mengetuk Pintu
Persepsi	Tindakan interaksi sosial yang umum
Indra Pendengaran	Suara ketukan (e.g., ketukan tangan)

Indra Penglihatan	Gambar tangan yang mengetuk pintu
Pengalaman Sensorimotor	Memori terkait tindakan mengetuk pintu
Metafora Konseptual	Interaksi dan komunikasi

### 3. Bagian 3 – Onomatope yang Menunjukkan Kondisi Suatu Objek

Tabel 13 Hasil Jawaban Kuis 1 Bagian 3

nama	3・問題 1  [ぐっちゃぐっちゃ] の意味は何と 思いますか。 Khusus soal ini saja berikan jawaban anda dalam bahasa Indonesia. Menurut anda apa arti dari kata (guccha guccha)?
SG	Mecha guccha, sangat berantakan. Guccha guccha berarti berantakan tidak beraturan.
CP	berantakan, kacau
RS	Berantakan

#### Soal 1 – ぐっちゃぐっちゃ (berantakan)

Semua Subjek A menjawab benar. Subjek B salah satu memilih “めちゃくちゃ” yang memiliki makna serupa namun dalam konteks sosial atau verbal, bukan kondisi benda.

Tabel 14 Analisis Jawaban Kuis 1 Bagian 3

<i>Embodied Cognition</i>	Pengalaman fisik dengan kekacauan
Persepsi	Asosiasi bunyi “gucchaguccha” dengan kekacauan struktural
Prototipe	Berantakan

Tabel 15 Hasil Jawaban Kuis 2 Bagian 3

nama	3・問題 2  今晚の空が。。。 Langit malam ini... Manakah kata paling tepat untuk gambar langit tersebut?
SG	キラキラ
CP	きれいです
RS	キラキラ輝く

#### Soal 2 – キラキラ (berkilau)

Semua informan menjawab benar. Namun, Subjek A dapat menjelaskan konteks (Contoh: “mata anak kecil bersinar”), sedangkan Subjek B hanya memberi arti dasar “berkilau” tanpa konteks.

Tabel 16 Analisis Jawaban Kuis 2 Bagian 3

Komponen	SG & RS	CP
Penglihatan	Memacu asosiasi "kilau" → <i>kirakira</i>	Memacu asosiasi "indah" → <i>kirei</i>
Pendengaran	Bunyi <i>kirakira</i> terasosiasi dengan gemerlap	Tidak teraktivasi (tidak memikirkan bunyi)
Kognitif	Pemetaan konkret (cahaya → bunyi)	Pemetaan abstrak (visual → emosi)

Tabel 17 Hasil Jawaban Kuis 3 Bagian 3

nama	3・問題 3  食べ物を見るとか食べる時、やわらかい感じがあるのは何と言いますか。 Apa kata sebutan untuk menggambarkan sesuatu yang lembut atau empuk?
SG	プリプリ
CP	ふわふわ
RS	ふわふわ

#### Soal 3 – ふわふわ (empuk, ringan)

Satu Subjek B keliru menjawab “もこもこ” (mengembang), yang walaupun mirip secara sensorik, namun tidak tepat dalam konteks kalimat. Ini menunjukkan bahwa pengenalan berdasarkan pengalaman visual perlu dibarengi pemahaman konseptual.

Tabel 18 Analisis Jawaban Kuis 3 Bagian 3

Konteks	プリプリ	ふわふわ
Sensorimotorik	padat dan kenyal	banyak angin dan empuk
Persepsi	Kelembutan dalam	Kelembutan pada visual

	kinestetik (mengunyah)	(somatosensori)
--	------------------------	-----------------

#### 4. Bagian 4 – Onomatope yang Mengekspresikan Perasaan atau Emosi

Tabel 19 Hasil Jawaban Kuis 1 Bagian 4

nama	4・問題 1 絵のよりどちらの気分が一番正しいですか。
SG	ワクワク
CP	ワクワク
RS	ワクワク

##### Soal 1 – ワクワク (berdebar karena senang)

Semua Subjek A menjawab benar dengan uraian kontekstual. Sementara itu, satu Subjek B menjawab “ドキドキ”, yang sebenarnya lebih menekankan pada rasa gugup atau tegang, bukan gembira. Ini menunjukkan persepsi emosional yang berbeda terhadap onomatope serupa.

Tabel 20 Analisis Jawaban Kuis 1 Bagian 4

Konteks	もやもや	ワクワク
prototipe	kesedihan	kegembiraan
<i>Embodied cognition</i>	Penyesalan atas perbuatan yang sudah dilakukan	Jantung yang berdebar karena senang akan melakukan sesuatu

Tabel 21 Hasil Jawaban Kuis 2 Bagian 4

nama	4・問題 2 この男性は何の気持ちを表しますか。
SG	ハラハラ
CP	ドキドキ
RS	がっくり

##### Soal 2 – ハラハラ (cemas, panik)

Salah satu Subjek B menjawab “ワクワク”, mengindikasikan kebingungan antara emosi positif dan negatif. Hal ini mencerminkan kurangnya eksplorasi makna pragmatik dari onomatope emosi.

Tabel 22 Analisis Jawaban Kuis 2 Bagian 4

Onomatope	Sensasi Pendengaran	Sensasi Fisik	Konteks Emosi
ハラハラ	Suara napas cepat/degup jantung	Telapak tangan berkeringat	Cemas melihat orang lain
ドキドキ	Suara detak jantung keras	Dada berdebar	Gugup akan situasi sendiri
がっくり	Suara napas berat/erangan	Bahu turun, lemas	Kecewa setelah usaha gagal

Tabel 23 Hasil Jawaban Kuis 3 Bagian 4

nama	4・問題 3 この女性は何の気持ちを表しますか。
SG	ウルウル
CP	ウルウル
RS	ウルウル

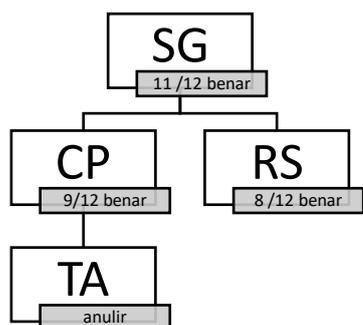
##### Soal 3 – ウルウル (berkaca-kaca)

Semua Subjek A menjawab benar. Subjek B juga menjawab benar, namun perlu penjelasan tambahan selama wawancara untuk memahami bahwa ini bukan menangis keras, tapi menangis terharu

Tabel 24 Analisis Jawaban Kuis 3 Bagian 4

Konteks	ウルウル
Sensasi Pendengaran	Suara tangisan tertahan atau desahan sedih
Sensasi Visual	Kesedihan, terharu, emosi mendalam
Konteks asosiasi	Ekspresi wajah wanita yang menangis (mata berkaca-kaca, bibir menurun)

Gambar 1: Akumulasi poin informan berdasarkan jumlah benar



Dari diagram diatas SG sebagai subjek A yang telah lolos JLPT N2 memiliki salah 1 dari 12 soal. Sedangkan CP dan RS memiliki skor berbanding 1. Hal ini dipengaruhi oleh kuantitas pengalaman dimana SG dan CP berada satu angkatan, 2021, dan informan 2 yaitu RS adalah angkatan 2022. Dalam kategorisasi semakin tinggi kuantitas kehidupan semakin tinggi pula pemrosesan kosakata (Sutedi, 2016:17).

## 2. Pengaruh Latar Belakang Terhadap Pemahaman Onomatope Bahasa Jepang

Tabel 25 Pengaruh Latar Belakang

Subjek	Inisial	Latar Belakang (Akademik/Kultural)	Sumber Belajar Onomatope	Konteks Penggunaan Onomatope	Tingkat Pemahaman onomatope diuji saat wawancara
A	SG	JLPT N2, Pengajar bahasa Jepang	Buku, anime pengalaman mengajar	Profesional dan akademik	4 dari 4 bagian
A	RS	JLPT N3, Hobi (anime/manga)	Anime, manga	Hobi, penggunaan informal	3 dari 4 bagian
B	CP	Internship di Jepang, non-JLPT N3	Pengalaman kerja, sosial	Percakapan kerja	2 dari 4 bagian
B	TA	Internship di Jepang, non-JLPT N3	Percakapan langsung	Percakapan kerja	1,5 dari 4 bagian

### Subjek A

Subjek A memperoleh pengetahuan onomatope dari pembelajaran kelas seperti *hanashikata* dan *chōkai*, serta mengeksplorasi makna melalui sumber tambahan seperti manga, anime, dan modul latihan JLPT.

Pemahaman terbentuk melalui proses induktif, yaitu menyusun generalisasi makna dari berbagai sumber dan konteks. Menurut Suharnan (2005:346), kemampuan induktif merupakan salah satu bentuk intelegensi yang memungkinkan seseorang memahami pola-pola makna dan mengembangkan kategori linguistik. Proses berpikir ini juga didukung oleh *kategorisasi*, yaitu pengelompokan kosakata agar lebih mudah diakses dalam memori jangka panjang (Sutedi, 2016:16).

Sebagai contoh, dalam menanggapi kuis mengenai onomatope *ワクワク*, Subjek A tidak hanya memahami makna sebagai “senang dan tidak sabar”, tetapi juga mampu menjelaskan konteks penggunaan dalam kalimat situasional. Hal ini menunjukkan bahwa

pengalaman akademik mendukung persepsi yang lebih abstrak dan konseptual terhadap onomatope.

### Subjek B

Subjek B memperoleh pengalaman bahasa dari praktik langsung di lingkungan Jepang selama program internship. Paparan onomatope terjadi dalam konteks sosial, kerja, dan percakapan santai dengan penutur asli. Pemahaman didasarkan pada asosiasi situasional, bukan pada pemahaman gramatikal atau kategorikal.

Pendekatan berpikir deduktif lebih dominan, yaitu penarikan makna dari situasi khusus yang dialami, bukan dari generalisasi teori. Suharnan (2005:346) menjelaskan bahwa berpikir deduktif cenderung mengandalkan pengalaman konkret daripada sistem klasifikasi semantik. Dalam wawancara, Subjek B dapat menjelaskan arti *パタパタ* sebagai “suara langkah cepat di dapur”, tetapi tidak mampu mengkaitkannya dengan jenis onomatope (*giongo/gitaigo*) maupun klasifikasi makna lainnya.

Dalam konteks linguistik kognitif, pengalaman langsung termasuk ke dalam pendekatan *embodied cognition*, yaitu pembentukan makna berdasarkan pengalaman sensorik dan pergerakan (Arimi, 2015:19). Namun tanpa dukungan klasifikasi konseptual, makna onomatope yang dipahami hanya terbatas pada konteks spesifik, tidak fleksibel dalam konteks berbeda.

## 3. Faktor Perilaku Keseharian Belajar Mempengaruhi Pemahaman Onomatope

Tabel 26 Pengaruh perilaku keseharian belajar pada pemahaman onomatope

Subjek	Inisial	Indikator Kognitif*	Keterangan Singkat
A	SG	Klasifikasi pola, induktif, konsep, pemahaman	Pembelajaran terstruktur, motivasi intrinsik, analisis kritis
A	RS	Klasifikasi pola, induktif	Pembelajaran melalui hobi, terbatas secara formal
B	CP	Deduktif, adaptasi, konsep	Respons terhadap lingkungan kerja, motivasi ekstrinsik
B	TA	Deduktif, adaptasi	Pembelajaran melalui pengalaman langsung, motivasi ekstrinsik

### Subjek A

Subjek A menunjukkan kecenderungan perilaku belajar yang aktif, eksploratif, dan diarahkan pada penguatan pemahaman konsep. Aktivitas belajar mencakup pencatatan onomatope dari sumber multimedia (seperti anime dan manga), penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis pengulangan (*spaced*

*repetition*), serta penerapan bunyi onomatope ke dalam latihan kalimat atau percakapan.

Perilaku ini sejalan dengan teori Suharnan (2005:5) yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui pemrosesan informasi dalam memori, di mana informasi akan disimpan dan digunakan apabila terdapat proses penguatan. Dalam konteks ini, kebiasaan Subjek A dalam mencatat, mengulang, dan mengaitkan makna onomatope ke dalam situasi konkret menunjukkan adanya penguatan terhadap memori jangka panjang.

Selain itu, kecenderungan untuk menganalisis struktur kalimat yang mengandung onomatope, serta mengklasifikasikan onomatope berdasarkan jenis dan maknanya, menunjukkan aktivitas kognitif yang kompleks. Menurut Suharnan (2005:346), kemampuan berpikir analitik dan konseptual merupakan bagian dari kecerdasan kognitif yang mendukung proses kategorisasi, generalisasi, dan transfer makna dalam pembelajaran bahasa.

### Subjek B

Subjek B mengandalkan paparan alami melalui interaksi di tempat kerja selama tinggal di Jepang. Onomatope dipahami melalui konteks spontan dalam kehidupan sehari-hari, seperti percakapan rekan kerja, perintah lisan, atau situasi sosial tertentu. Tidak ditemukan kebiasaan mencatat atau mengulang materi onomatope yang telah ditemui. Informasi yang diserap hanya tersimpan dalam bentuk impresi bunyi, tanpa diikuti proses konseptualisasi.

Perilaku belajar ini lebih bersifat asosiatif dan berbasis sensasi, yaitu pemahaman yang muncul sebagai respons terhadap pengalaman sensorik. Hal ini selaras dengan pandangan Arimi (2015:19) mengenai *embodied cognition*, yakni teori dalam linguistik kognitif yang menjelaskan bahwa makna bahasa terbentuk melalui pengalaman jasmaniah atau inderawi. Namun, Arimi juga menekankan bahwa agar makna dapat digunakan secara fleksibel dan dipahami secara mendalam, perlu adanya proses internalisasi makna secara sadar dan reflektif.

Ketika ditanya mengenai perbedaan makna antara onomatope dengan nuansa serupa, Subjek B sering kali kesulitan memberikan penjelasan. Hal ini menunjukkan bahwa proses klasifikasi makna belum terbentuk dengan kuat. Padahal, menurut Sutedi (2016:16), pemahaman bahasa yang utuh menuntut adanya proses kategorisasi terhadap konsep-konsep leksikal yang dijumpai.

### PENUTUP

Berdasarkan temuan dari kuis dan wawancara yang terbagi atas kelompok (Subjek A dan Subjek B), dapat disimpulkan Subjek A menunjukkan pemahaman kuat dalam onomatope dan mampu mengklasifikasikan makna dengan struktur bahasa kompleks. SG mampu menjawab 11 dari 12 benar dan RS menjawab 8 dari 12 benar. Sebaliknya, Subjek B lebih banyak menggunakan *sensasi langsung* dan *memori pengalaman* selama magang di Jepang, sehingga pemahaman terikat pada

konteks dan situasi kehidupan nyata. CP mampu menjawab 9 dari 12 benar dan TA dianulir.

Latar belakang informan terbukti memengaruhi pemahaman terhadap onomatope. Pengaruh ini mencerminkan **kategori pengalaman** dan **sensasi (*embodied cognition*)**, yaitu hubungan langsung antara pengalaman nyata dan proses penangkapan makna melalui persepsi. Subjek A lebih unggul dalam memahami onomatope dalam konteks struktural karena latar akademik dan keterlibatan keseharian dengan bahasa Jepang. Subjek B lebih kontekstual dan natural karena pengalaman langsung dalam interaksi sosial selama di Jepang. Pengalaman hidup membentuk prototipe kognitif yang berbeda, meskipun stimulus linguistik serupa. Latar belakang yang berkaitan erat dengan penggunaan bahasa Jepang memengaruhi proses persepsi dan penyimpanan dalam memori jangka panjang, sebagaimana dijelaskan dalam teori Suharnan (2005) dan Sutedi (2016).

Sedangkan analisis perilaku menunjukkan, mahasiswa dengan motivasi intrinsik dan terus aktif belajar menggunakan bahasa Jepang menunjukkan kecenderungan lebih kuat dalam kategorisasi kosakata dan penggunaan onomatope secara tepat sesuai konteks. Sebaliknya, mahasiswa yang belajar dari pengalaman pasif atau motivasi eksternal keterlibatan terus aktif cenderung memiliki *output* linguistik yang terbatas. Sebagaimana menurut Suharnan, hal ini berkaitan dengan intelegensi kognitif seperti kemampuan mengklasifikasikan pola, berpikir induktif-deduktif, dan kemampuan beradaptasi terhadap konteks bahasa yang dinamis.

### Saran

Diharapkan mahasiswa lebih aktif mengeksplorasi onomatope melalui berbagai sumber seperti *anime*, *manga*, *film*, dan percakapan nyata dengan penutur asli melalui berbagai media (*online/offline*). Penelitian ini dapat dikembangkan dengan melibatkan lebih banyak informan dari latar belakang dan pengalaman belajar yang berbeda. Kajian terhadap hubungan antara *persepsi* bunyi, *kategori linguistik*, dan *aktivitas sensorik* akan memberikan kontribusi yang lebih luas dalam ranah linguistik kognitif, terutama dalam pembelajaran bahasa asing berbasis pengalaman.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akimoto, Miharuru. 2002. *Yoku Wakaru Goi*. Tokyo: Aruku Press.
- Al Amin, I. (2016). *Pemahaman Onomatope Bahasa Jepang Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan*. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/102621/>
- Alfarisy, F., Baihaqy, M. R., Utomo, A. P., & Afifurrohman, N. (2022). *Analisis Onomatope dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Jawa*. COMSERVA Indonesian Journal of Community Services and Development, 1(11),

- 1047–1053.  
<https://doi.org/10.36418/comserva.v1i11.186>
- Arimi, S. (2015). *Pengantar Linguistik Kognitif*. Yogyakarta. A.Com Advertising
- Asaga, C., Mukarramah, Y., & Watanabe, C. (2008). *ONOMATOPEA: Onomatopoeia Online Example Dictionary System Extracted From Data On The Web*. Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics), 4976 LNCS, 601–612. [https://doi.org/10.1007/978-3-540-78849-2\\_60](https://doi.org/10.1007/978-3-540-78849-2_60)
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, And Evaluating Quantitative And Qualitative Research*. <https://www.scirp.org/reference>. Diakses pada 16 Januari 2025 12.29
- Cuyckens, Hubert & Geeraerts, D. (2010). *The Oxford Handbook Of Cognitive Linguistics*. [https://play.google.com/books/reader?id=21mp-w2FU\\_0C&pg=GBS.PA10.w.1.2.65\\_153&hl=en](https://play.google.com/books/reader?id=21mp-w2FU_0C&pg=GBS.PA10.w.1.2.65_153&hl=en) (diakses 23 maret 2025 14.59 wib)
- Haula, B. (2020). *Conceptualization of Metaphors in the 2018 Kontan.co.id: Cognitive Semantic Studies*. *Suar Betang*, 15(1), 15–23.
- Hinata, Shigeo. (1991). *擬音語・擬態語の読本*. Tokyo: 小学館.
- Ong, M. F. K., (2012). *Aplikasi Semantik Versus Pragmatik Pada Berita Newsweek*. Menimang Bahasa. Membangun Bangsa. Universitas Mataram.
- Mintarsih, & Nurhadi, D. (2020). *Ambiguity And Communicative Strategy In Japanese Story Retelling*. July. <https://doi.org/10.2991/soshec-19.2019.8> ()
- Sei, R., (2021). *Nihonjin Yoku Tsukau Nihongo Kaiwa Onomatope Kihonhyogen* 180. Jresearch.
- Suharnan. (2005). *Psikologi Kognitif*. Surabaya. Srikandi.
- Sutedi, D., (2008). *Pengenalan Pendekatan Linguistik Kognitif Dalam Penelitian Bahasa*. <https://unesa.me/linguistik/kognitif/Sutedi2003>. diakses 8 Januari 11.45 WIB)
- Sutedi, D., (2016). *MENGENAL LINGUISTIK KOGNITIF: Ninchi Gengogaku*. Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan. [https://books.google.co.id/books?id=K-CxDwAAQBAJ&pg=PA23&hl=id&source=gsbs\\_toc\\_r&cad=2#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=K-CxDwAAQBAJ&pg=PA23&hl=id&source=gsbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false). Diakses pada 1 April 2025.
- Staf Pengajar Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya. *UNGKAPAN DAN EKSPRESI ONOMATOPE BAHASA JEPANG*. 2017. Surabaya. Penerbit Bintang Surabaya.
- Sugiyono. 2017. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. [https://tuxdoc.com/download/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-ampamp-d-prof-dr-sugiyono-2017\\_pdf](https://tuxdoc.com/download/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-ampamp-d-prof-dr-sugiyono-2017_pdf) Diakses 15 Mei 2024 Pukul 14:00
- William Croft, D. Alan Cruse *COGNITIVE LINGUISTIC* 22 Jan 2004 Cambridge University Press [https://books.google.co.id/books?id=wra\\_QV6oQtcC&hl=id&source=gsbs\\_book\\_other\\_versions](https://books.google.co.id/books?id=wra_QV6oQtcC&hl=id&source=gsbs_book_other_versions) (21 Maret 2025 11.00 WIB)
- Yusuf, A. Muri. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* <https://unesa.me/amuriyusufmetpen> 13 Januari 2025 15.53 WIB
- Haula, B. (2020). *Conceptualization of Metaphors in the 2018 Kontan.co.id: Cognitive Semantic Studies*. *Suar Betang*, 15(1), 15–23.
- Yohani, A. M. (2017). *Kotowaza Dalam Kajian Linguistik Kognitif: Penerapan Gaya Bahasa Sinekdok*. *Izumi*, 5(2), 24. <https://doi.org/10.14710/izumi.5.2.24-32>
- Zakiah, M., Fiaji, N. A., & Zulvarina, P. (2018). *Semantik Prototipe Korupsi: Kajian Linguistik Kognitif*. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 11(2), 164. <https://doi.org/10.26858/retorika.v11i2.5137>