

ONOMATOPE DAN EFEK VISUAL DALAM KOMIK ONE PIECE CHAPTER 1047 KARYA 尾田栄一路 (ODA EIICHIRO)

Anang Kurniawan

Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

E-mail : anangkurniawan.21060@mhs.unesa.ac.id

Dra. Parastuti, M.Pd.

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

E-mail : parastuti@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini membahas peran onomatope dan efek visual dalam komik *One Piece* Chapter 1047 karya Eiichiro Oda dengan tujuan untuk mendeskripsikan makna onomatope berdasarkan jenisnya serta menganalisis kontribusinya terhadap penyampaian emosi dan situasi dalam cerita. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure dan teori efek visual dari Scott McCloud. Data diperoleh melalui analisis panel-panel dalam komik yang mengandung unsur onomatope dan visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 28 onomatope dalam chapter ini, terdiri dari 3 onomatope *giseigo* (tiruan suara makhluk hidup) dan 25 *giongo* (tiruan suara benda atau alam). Onomatope berfungsi tidak hanya sebagai representasi bunyi, tetapi juga sebagai elemen visual yang memperkuat narasi dan emosi, serta menciptakan pengalaman sensorik bagi pembaca. Penggunaan tipografi, ukuran huruf, bentuk, dan integrasi grafis menjadikan onomatope sebagai alat penting dalam menyampaikan suasana, dinamika aksi, serta karakterisasi tokoh dalam komik. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap studi linguistik visual dan memperkaya pemahaman tentang penggunaan onomatope dalam media populer Jepang.

Kata Kunci: Onomatope, Efek Visual, Semiotika, Komik, *One Piece*, *Giongo*, *Giseigo*.

Abstract

This study examines the role of onomatopoeia and visual effects in *One Piece* Chapter 1047 by Eiichiro Oda, aiming to describe the meanings of onomatopoeic expressions based on their types and analyze how they contribute to conveying emotions and situations within the narrative. The research employs a descriptive qualitative method, using Ferdinand de Saussure's semiotic theory and Scott McCloud's theory of visual effects. Data were collected by analyzing comic panels containing onomatopoeic and visual elements. The findings reveal 28 instances of onomatopoeia, consisting of 3 *giseigo* (mimicking human or animal sounds) and 25 *giongo* (mimicking environmental or object sounds). Onomatopoeia serves not only as a sound representation but also as a visual element that reinforces narrative and emotional expression, creating a multi-sensory reading experience. Typography, font size, shape, and graphical integration make onomatopoeia an essential tool in delivering atmosphere, action dynamics, and character development in the comic. This study contributes to visual linguistics and enhances understanding of onomatopoeia usage in Japanese popular media.

Keywords: Onomatopoeia, Visual Effects, Semiotics, Comics, *One Piece*, *Giongo*, *Giseigo*.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat utama dalam membangun komunikasi antarindividu, baik dalam bentuk verbal maupun visual. Menurut Kridalaksana (2008), bahasa adalah sistem bunyi yang digunakan oleh anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengenali diri. Agar komunikasi berjalan lancar, semua orang harus memahami arti kata-kata yang digunakan. Misalnya, kata "percuma" di Indonesia berarti "sia-sia", tapi di Malaysia bisa berarti "gratis". Perbedaan ini

menunjukkan bahwa arti kata tergantung pada budaya dan lingkungan tempat bahasa itu dipakai.

Komik adalah media populer yang disukai banyak orang dari berbagai usia. Selain sebagai hiburan, komik juga bisa menyampaikan cerita dengan menggabungkan gambar dan teks. Menurut McCloud (1993), komik terdiri dari gambar-gambar yang disusun berurutan untuk menyampaikan informasi atau memberikan pengalaman estetis kepada pembacanya. Ini menunjukkan bahwa

komik menyampaikan pesan melalui kombinasi gambar dan teks.

Dalam konteks media populer seperti komik, komunikasi tidak hanya disampaikan melalui teks, tetapi juga melalui simbol visual, termasuk onomatope. Onomatope adalah bentuk linguistik yang menirukan bunyi alam, suara makhluk hidup, atau bahkan kondisi abstrak. Dalam komik, onomatope tidak hanya menyampaikan informasi bunyi, tetapi juga memperkuat efek visual dan emosional yang mendukung narasi (Cohn, 2013).

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah kurangnya kajian linguistik visual yang secara spesifik mengkaji peran onomatope dalam komik Jepang, terutama dari segi integrasinya dengan elemen visual. Penelitian terhadap onomatope umumnya masih terfokus pada aspek fonologis atau leksikal, tanpa memperhatikan kontribusi visual yang dibawa oleh onomatope itu sendiri. Padahal, dalam komik, onomatope memainkan peran ganda: sebagai penanda suara dan sebagai simbol visual yang memperkaya pengalaman pembaca (McCloud, 2007).

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada analisis penggunaan onomatope dan efek visual dalam *One Piece* Chapter 1047 karya Eiichiro Oda. Komik ini dipilih karena tidak hanya terkenal secara global, tetapi juga secara konsisten menampilkan onomatope dengan variasi bentuk, ukuran, dan integrasi visual yang kompleks. Chapter 1047 khususnya, menampilkan adegan pertarungan klimaks yang sarat dengan ekspresi suara dan aksi, menjadikannya objek yang relevan untuk kajian ini.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan makna onomatope berdasarkan jenisnya dalam *One Piece* Chapter 1047; dan (2) menganalisis bagaimana efek visual dari onomatope mendukung penyampaian emosi, aksi, dan suasana dalam narasi komik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya membahas aspek linguistik dari onomatope, tetapi juga aspek visual yang membentuk pengalaman membaca komik secara utuh.

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu hanya pada analisis onomatope dan efek visual dalam komik *One Piece* chapter 1047 karya Eiichiro Oda. Fokus kategori onomatope yang diteliti *giongo* dan *giseigo*. *Giongo* adalah suara yang meniru bunyi benda mati atau alam, seperti ledakan, percikan air, dan gemuruh. Sedangkan *giseigo* adalah suara yang meniru bunyi makhluk hidup, seperti teriakan, tawa, dan suara binatang.

Penelitian ini berpijak pada teori semiotika Ferdinand de Saussure yang memandang tanda sebagai hubungan antara “penanda” (*signifier*) dan “petanda” (*signified*), serta teori efek visual dari Scott McCloud yang membagi aspek visual suara dalam komik menjadi empat variabel: suara keras (*loudness*), warna nada (*timbre*), asosiasi (*association*), dan integrasi grafis (*graphic integration*) (McCloud, 2007; Saussure, 1916). Dalam konteks komik, onomatope dapat dianalisis sebagai tanda yang membawa makna melalui bentuk fonetik dan tampilan visual yang khas. Misalnya, onomatope seperti 「ドカン」 (*dokan*)

untuk suara ledakan, ditampilkan dengan huruf besar dan efek grafis ledakan untuk memperkuat dampak visual dan auditori secara bersamaan.

Kajian terhadap onomatope juga tidak lepas dari pendekatan semantik. Menurut Chaer (2012), semantik adalah cabang linguistik yang mempelajari makna. Dalam kasus onomatope, makna tidak hanya dikonstruksi dari bunyi yang ditirukan, tetapi juga dari asosiasi visual yang menyertainya. Di Jepang, onomatope dikategorikan menjadi lima jenis, yaitu *giongo*, *giseigo*, *gitaigo*, *gijougo*, dan *giyougo*. Namun, dalam penelitian ini, fokus dibatasi pada dua jenis yang paling umum digunakan dalam komik: *giongo* (tiruan suara benda atau alam) dan *giseigo* (tiruan suara makhluk hidup).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis dokumen terhadap panel-panel dalam komik *One Piece* Chapter 1047. Identifikasi dilakukan terhadap 28 onomatope yang terdiri dari 25 *giongo* dan 3 *giseigo*, kemudian dianalisis berdasarkan bentuk, ukuran huruf, konteks visual, serta kontribusinya dalam memperkuat cerita. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu linguistik, khususnya dalam ranah linguistik visual dan semiotika komik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan bermanfaat secara praktis bagi pembelajar bahasa Jepang dalam memahami penggunaan onomatope dalam konteks visual, serta menjadi referensi bagi penelitian lanjutan yang ingin mengkaji interaksi antara bahasa dan visual dalam media populer.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Sukmadinata (2007), pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan dan menginterpretasi fenomena yang terjadi secara alamiah. Penelitian kualitatif cocok digunakan untuk menelaah aspek linguistik dan visual dalam komik karena memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap teks dan konteks yang ada. Dalam penelitian ini, pendekatan tersebut digunakan untuk menganalisis makna onomatope dan peran efek visual dalam menyampaikan narasi pada komik *One Piece* chapter 1047. Penelitian tidak berfokus pada pengujian hipotesis, melainkan pada deskripsi dan interpretasi data yang diperoleh langsung dari sumber utama (komik).

Populasi dalam penelitian ini adalah onomatope dan elemen visual yang terdapat dalam serial komik *One Piece* karya Oda Eiichiro. Namun, karena ruang lingkup penelitian dibatasi, maka sampel penelitian adalah onomatope dan efek visual dalam chapter 1047 saja.

Pengumpulan data dilakukan dengan empat langkah utama :

1. Studi literatur, peneliti mengumpulkan dan mempelajari literatur yang relevan, seperti buku, jurnal, dan artikel ilmiah terkait teori semiotika, efek visual dalam komik, serta klasifikasi onomatope.

2. Pembacaan komik, Peneliti membaca dan menganalisis komik One Piece Chapter 1047 secara menyeluruh untuk mengidentifikasi panel-panel yang mengandung onomatope.
3. Identifikasi dan klasifikasi onomatope, onomatope yang ditemukan diklasifikasikan berdasarkan jenisnya.
4. Penomoran data, karena di dalam komik Jepang khususnya komik One Piece di tiap halaman tidak memiliki nomor halaman, di sini peneliti memutuskan untuk mengurutkan sendiri nomor halaman dalam komik One Piece Chapter 1047. Selanjutnya untuk mempermudah identifikasi dan analisis peneliti memberikan kode untuk setiap panel yang dianalisis dengan format OP1047_Hx_Px (misalnya: OP1047_H11_P1 berarti One Piece Chapter 1047, halaman 11, panel 1).

Instrumen utama penelitian adalah peneliti sendiri yang melakukan observasi, interpretasi, dan analisis data visual tekstual dari komik. Selanjutnya, Analisis data dilakukan melalui dua tahapan :

1. Klasifikasi onomatope, seluruh onomatope dalam chapter dianalisis dan dikelompokkan sesuai jenisnya. Dari hasil analisis ditemukan 28 onomatope, terdiri dari 25 giongo dan 3 giseigo
2. Analisis semiotik dan visual, onomatope dan elemen visual dianalisis berdasarkan teori semiotika Ferdinand de Saussure yang membagi tanda menjadi *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda), serta teori efek visual dari Scott McCloud (2007), yang mencakup empat aspek, yaitu loudness, timbre, associations, dan graphic integration

Melalui pendekatan ini, ditemukan bahwa tipografi onomatope (bentuk huruf, ukuran, warna, dan posisi dalam panel) memiliki peran penting dalam menciptakan suasana, intensitas aksi, dan keterlibatan emosional pembaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis :

Berdasarkan data yang telah di analisis, penelitian ini menemukan bahwa dalam One Piece Chapter 1047 terdapat 25 onomatope *giongo* dan 3 onomatope *giseigo*. dengan total keseluruhan 25 onomatope *giongo* dan *giseigo*. Yang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1 Giongo

No.	Onomatope	Makna
1	ゴオオオ	Suara deru, gemuruh, atau raungan
2	べんっ!!	Suara hentakan cepat
3	ゴロゴロ	Suara bergemuruh, berguling, atau mendengung

4	バリバリ	Suara gigitan benda keras, dan suara keras yang terus-menerus
5	ドカン	Suara ledakan atau dentuman keras
6	バコオン!!	Suara hantaman keras
7	ギョルルルル	Suara perut mual, suara dengung mesin ringan, dan suara pusaran
8	ボン	Suara benturan kecil
9	ドン	Suara dentuman keras atau pukulan kuat
10	ドッ!!	Suara benturan tumpul, berat dan dalam
11	ガン!!	Suara pukulan keras
12	ゴン!!	Suara benturan keras
13	ボボボボボ!!	Suara berdengung berulang-ulang yang berat
14	ズバババン!!	Suara mengiris dengan satu tebasan
15	ベベベン	Suara petikan alat musik yang berdawai
16	ゴゴゴゴ	Menggambarkan suasana menakutkan, tegang, atau penuh ancaman
17	ポウ!	Suara semburan api atau energi
18	プスプス	Suara uap kecil mengepul pelan akibat terbakar
19	ズズウン	Suara berat dan bergemuruh
20	ザパア	Suara percikan air
21	ドドドド	Suara berat dan berulang
22	ポオオオ	Suara angin
23	コト!	Suara dentingan lembut
24	ガシャァン!!	Suara tabrakan atau benturan
25	ガララ	Suara getaran keras

Tabel 2 Giseigo

No.	Onomatope	Makna
2	わああああ	Suara sorakan atau teriakan banyak orang
12	ピヨピヨ	Suara anak ayam
24	ウオオオオオ	Suara gema teriakan penuh semangat

Analisis kategori giseigo

1. わああああ



Gambar 1 (OP1047_H11_P2)

Konteks :

Menampilkan situasi saat Onigashima melayang di udara, dan Momonosuke diminta untuk menciptakan awan api 「 ” 焰雲 ” を出せー!! 」 (“*homura gumo*” o dasee), yang berarti “ciptakan awan api”, untuk mencegah pulau tersebut jatuh. Dalam gambar tersebut onomatope 「わああああ」 yang tertulis di atas Onigashima bangunan istana yang dikelilingi api

Makna Onomatope :

- **Penanda** : 「わああああ」 dibaca “waaaaa”.
- **Petanda** : ekspresi kepanikan dan ketakutan orang-orang yang terjebak di dalam kastil yang sedang terbakar

Onomatope 「わああああ」 memiliki makna seruan kagum atau terkejut, suara tangisan, dan sorakan atau teriakan banyak orang (dictionary.goo.ne.jp, n.d.). Dalam konteks ini, onomatope 「わああああ」 merupakan bunyi yang menirukan suara kerumunan yang berteriak ketakutan. Onomatope tersebut tidak hanya menyampaikan informasi secara tekstual, tetapi juga menciptakan kesan suara dalam pikiran pembaca. Suara ini menjadi bentuk penanda yang langsung mengarahkan imajinasi pembaca pada situasi yang sangat emosional dan mendesak, sehingga menghasilkan efek visual.

Efek visual :

Onomatope 「わああああ」 ditulis dengan ukuran besar dan bentuk huruf yang memanjang ke bawah, menunjukkan bahwa suara ini disampaikan dengan volume tinggi dan penuh emosi. Penggunaan vokal panjang 「あああ」 menekankan durasi teriakan yang berlarut-larut, menunjukkan kepanikan. Bentuk tulisan yang bergelombang turut menegaskan kesan tidak stabil, sejalan dengan emosi orang-orang di dalam bangunan yang sedang diliputi kecemasan.

2. ピヨピヨ



Gambar 2 (OP1047_H19_P2)

Konteks :

Luffy sedang mengalami pusing atau kehilangan keseimbangan yang di tunjukan dengan mata yang melingkar dan anak ayam yang berputar-putar di atas kepala akibat pukulan keras dari Kaidou.

Makna onomatope :

- **Penanda** : bentuk katakana 「ピヨピヨ」 dibaca “piyopiyo”.
- **Petanda** : Suara anak ayam atau kondisi kepala yang “berputar” (pusing) akibat efek dari benturan.

Onomatope 「ピヨピヨ」 memiliki makna suara anak ayam atau anak burung (dictionary.goo.ne.jp, n.d.). Dalam konteks panel ini, 「ピヨピヨ」 tidak dimaknai secara langsung sebagai suara ayam, tetapi sebagai *metafora visual* terhadap kondisi Luffy yang berada dalam keadaan pusing atau “tidak stabil” secara kesadaran

Efek visual :

Onomatope 「ピヨピヨ」 ditulis dengan huruf kecil dan rapi, yang menggambarkan suara lembut dan bernada ringan. Bentuk huruf yang bulat dan sederhana memperkuat nuansa suara yang ringan dan ceria. Kehadiran anak ayam dan elemen visual berbentuk bintang memperkuat aspek visual komedi Luffy. Hal ini menunjukkan bahwa onomatope dan gambar saling bergantung untuk menyampaikan makna yang utuh. Suara burung kecil bukan sekadar efek tambahan, tetapi menyatu secara visual untuk membentuk kesan lucu dari keseluruhan adegan.

3. ウオオオ



Gambar 3 (OP1047_H24_P1)

Konteks :

Pada gambar tersebut terlihat sekelompok samurai dan prajurit sedang meneriakkan dukungan kepada Luffy yang sedang bertarung dengan Kaidou. Hal ini diperkuat dengan balon percakapan yang tertulis 「麦わらさん!!! カイドウを存分にブチのめしてくれエー!!! (mugiwara-saan!!! Kaidou o zonbun ini buchinomeshite kuree!!!), yang berarti "Topi Jerami!!! Hajar Kaidou sepuas-puasnya!!!", di mana kelompok tersebut berteriak untuk mendukung Luffy melawan Kaidou.

Makna onomatope :

- **Penanda** : Bentuk katakana 「ウオオオオオ」 dibaca "uooooo".
- **Petanda** : Teriakan penuh semangat atau luapan emosi dalam bentuk sorakan massa.

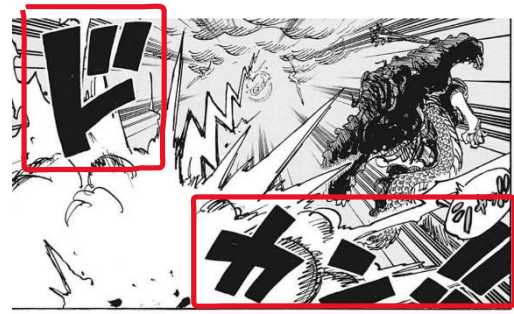
Onomatope 「ウオオオオオ」 memiliki makna gema teriakan penuh semangat atau kekaguman (dictionary.goo.ne.jp, n.d.). Dalam konteks panel ini menunjukkan luapan suara yang keluar secara spontan dan serempak. Onomatope ini menjadi simbol kebangkitan semangat juang para prajurit dan samurai yang sedang berada dalam kondisi kritis. Mereka bersorak untuk mendukung karakter protagonis, dan secara tidak langsung menegaskan eksistensi dan harapan mereka.

Efek visual :

Onomatope 「ウオオオオオ」 ditampilkan dalam bentuk huruf besar dan panjang, yang menunjukkan teriakan yang lantang dan lama, seolah-olah seluruh pasukan meneriakkan hal yang sama dengan penuh semangat. Nada suara dari huruf vokal berulang 「オオオオ」 menghasilkan suara yang keras, bergema, dan emosional.

Analisis kategori giongo

1. ドカン



Gambar 4 (OP1047_H15_P1)

Konteks :

Pada gambar tersebut terjadi ledakan besar saat Luffy menyerang Kaidou dengan petir. Onomatope 「ドカン!!」 muncul dalam ukuran besar untuk menandai dampak besar dari serangan tersebut

Makna nomatope :

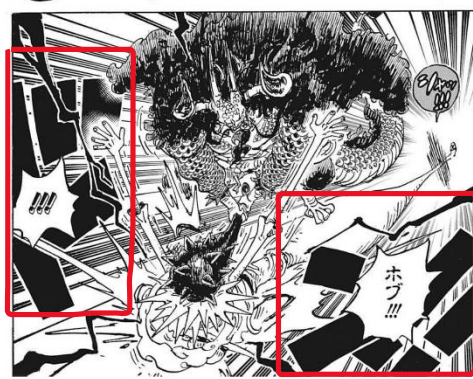
- **Penanda** : Bentuk tulisan katakana 「ドカン!!」 dibaca "dokan".
- **Petanda** : Bunyi ledakan hebat atau tumbukan keras yang menghasilkan kehancuran dan kekuatan besar.

Onomatope 「ドカン」 memiliki makna ledakan atau dentuman keras (dictionary.goo.ne.jp, n.d.). Dalam konteks panel ini digunakan untuk menggambarkan dentuman keras dari ledakan akibat sambaran petir yang menyebabkan kerusakan besar

Efek visual :

Onomatope 「ドカン!!」 ditulis dengan huruf sangat besar dan tebal, dilengkapi efek visual ledakan dramatis serta garis-garis tekanan yang menyebar dari pusat, sehingga menekankan bahwa suara yang digambarkan sangat keras dan memekakkan telinga. Bunyi ini dalam, berat, dan eksplosif, menggambarkan kekuatan destruktif ledakan. Onomatope ini sangat erat dikaitkan dengan ledakan, kehancuran, benturan berskala besar, serta ditempatkan tepat di atas pusat ledakan dan dihiasi efek asap dan garis energi, sehingga memperkuat efek visual yang ditampilkan

2. ドン



Gambar 5 (OP1047_H16_P6)

Konteks :

Dalam gambar tersebut ditampilkan adegan ketika Kaidou menyerang Luffy dari atas dengan kekuatan penuh. Tubuh Luffy tampak terkena dampak besar dari pukulan tersebut.

Makna onomatope :

- **Penanda** : bentuk tulisan katakana 「ドン」 dibaca “don”
- **Petanda** : bunyi benturan keras dari suatu serangan besar, biasanya ditujukan untuk menciptakan kesan intensitas tinggi dalam aksi.

Onomatope 「ドン」 memiliki makna dentuman keras atau pukulan kuat (dictionary.goo.ne.jp, n.d.). Dalam konteks panel ini merepresentasikan kekuatan besar dari pukulan Kaidou yang mengenai Luffy secara langsung dan menimbulkan efek dramatis yang mengejutkan.

Efek visual :

Onomatope 「ドン」 ditulis dengan huruf besar, tebal, dan tanda seru ganda, yang menegaskan suara keras dan dominan sehingga memperkuat efek visual adegan pertarungan yang sengit. Bunyinya dalam, berat, dan dramatis, yang menggambarkan suara aksi berat dan menentukan seperti pukulan kuat atau tumbukan tubuh besar. Gaya hurufnya kokoh dan tegak, mengasosiasikan kekuatan dan stabilitas, serta cocok untuk menggambarkan dampak besar dari tubuh Kaidou yang memberikan serangan, dan onomatope ini ditempatkan dekat pusat benturan untuk memperkuat ilusi suara serta efek tumbukannya.

3. ゴゴゴゴ



Gambar 6 (OP1047_H22_P5)

Konteks:

Dalam gambar tersebut terlihat langit yang dipenuhi awan gelap, menciptakan atmosfer dramatis dan mencekam. Onomatope 「ゴゴゴゴゴ」 ditampilkan dengan bentuk huruf besar, bergetar, dan menyebar secara horizontal di langit, menegaskan kehadiran kekuatan besar atau momen yang menggetarkan.

Makna onomatope :

- **Penanda** : bentuk tulisan katakana 「ゴゴゴゴゴ」 dibaca “gogogogogo”
- **Petanda** : Suara bergemuruh atau getaran berat dari atmosfer yang menandakan kekuatan besar sedang mendekat atau terkonsentrasi.

Onomatope 「ゴゴゴゴゴ」 memiliki makna suasana menakutkan, tegang, atau penuh ancaman (japanesewithanime.com, n.d.). Dalam konteks panel ini, onomatope ini menandakan bahwa sebuah kekuatan besar atau momen penting sedang berlangsung. Onomatope ini bukan suara dari satu objek, melainkan suara dari suasana yang menggambarkan kekuatan atau tekanan dalam situasi tertentu.

Efek visual :

Huruf 「ゴ」 yang ditulis besar dan diulang lima kali menunjukkan tekanan suara yang kuat dan terus-menerus. Suara ini bukan ledakan, tapi memberi kesan getaran besar yang berlangsung lama. Bunyi 「ゴゴゴゴゴ」 berat dan dalam, seperti suara bumi bergetar atau tekanan udara padat, cocok untuk menggambarkan suasana tegang. Tulisan ini melayang mengikuti arah angin atau asap, menandakan suasana tegang yang menyebar di sekitar. Ini menekankan suasana, bukan suara dari benda tertentu.

Pembahasan :

Dalam analisis terhadap komik *One Piece* Chapter 1047, ditemukan sebanyak 28 onomatope yang terdiri dari 3 kategori *giseigo* dan 25 kategori *giongo*. Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure dan teori efek visual dari Scott McCloud. Onomatope diposisikan tidak hanya sebagai tiruan bunyi, tetapi juga sebagai tanda visual yang membangun suasana dan emosi dalam cerita.

Hasil analisis menunjukkan bahwa onomatope memainkan peran penting dalam menyampaikan dinamika emosi dan atmosfer adegan. Onomatope seperti 「べん」 mencerminkan perubahan tekad yang kuat, sedangkan 「ウオオオ」 menggambarkan semangat membara dalam momen klimaks. Beberapa onomatope bahkan membawa nuansa budaya dan simbolisme, seperti 「ベベベン」 yang merujuk pada tradisi musik Jepang, serta 「ピヨピヨ」 yang digunakan sebagai metafora komedi, bukan hanya suara anak ayam.

Pemilihan huruf untuk menulis onomatope, yaitu *katakana* dan *hiragana* juga menunjukkan perbedaan fungsi visual dan emosional. *Katakana* digunakan untuk suara keras dan dramatis seperti ドン dan ドカン, sedangkan *hiragana* digunakan untuk suara yang lebih lembut dan ekspresif, seperti わああああ. Secara visual, bentuk dan gaya huruf (ukuran, ketebalan, kontur) turut memperkuat pesan suara yang dimaksud. Onomatope yang digambarkan dengan huruf besar dan tebal menciptakan sensasi suara keras dan intens, sementara huruf kecil dan melengkung menyampaikan kelembutan atau kelucuan.

Dengan demikian, onomatope dalam komik ini tidak hanya berfungsi secara auditori, tetapi juga sebagai elemen visual yang menyatu erat dengan narasi dan artistik panel. Kehadirannya memperkaya pengalaman membaca melalui integrasi antara teks, gambar, dan suara yang divisualkan.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian terhadap penggunaan onomatope dan efek visual dalam *One Piece* Chapter 1047 menunjukkan bahwa bahasa Jepang memiliki kekayaan ekspresi bunyi yang khas melalui onomatope. Dalam chapter ini ditemukan 28 onomatope, terdiri atas 3 jenis *giseigo* dan 25 jenis *giongo*. Onomatope tersebut tidak hanya menirukan suara, tetapi juga berfungsi sebagai elemen semiotik yang menyampaikan makna emosional dan membangun suasana cerita.

Efek visual seperti bentuk, ukuran, ketebalan, kemiringan, serta penempatan huruf memperkuat makna onomatope, memungkinkan pembaca untuk “mendengar” suara secara visual. Penulisan yang ekspresif membantu menggambarkan intensitas adegan, baik dalam konteks aksi, humor, maupun emosi.

Secara keseluruhan, kombinasi antara onomatope dan efek visual berperan penting dalam memperkaya pengalaman membaca. Keduanya bekerja secara sinergis dalam menyampaikan cerita, membentuk atmosfer, serta memperdalam keterlibatan emosional pembaca. Temuan ini menegaskan bahwa dalam medium komik, teks dan gambar membentuk satu kesatuan tanda visual-linguistik yang saling melengkapi.

Saran

Penelitian ini masih memiliki ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas kajian dengan meneliti jenis onomatope lain seperti *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo* yang belum tercakup dalam studi ini. Selain itu, memperluas objek penelitian ke chapter atau judul komik lainnya akan memberikan perspektif yang lebih beragam terkait gaya penggunaan onomatope dan efek visual dari berbagai pengarang atau genre komik.

Bagi pemelajar bahasa Jepang, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya memahami onomatope sebagai bagian integral dalam komunikasi visual dan emosional dalam manga. Oleh karena itu, disarankan agar pemelajar lebih memperhatikan konteks penggunaan onomatope agar dapat menangkap nuansa suara dan emosi dalam bahasa Jepang secara lebih tepat dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, A. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury Academic.
- De Porter, B., & Hernacki, M. (1992). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan* (A. Abdurrahman, Penerjemah). Bandung: Kaifa.
- Guinness World Records. (2022). *One Piece Manga Achievement Record*. [Online] Diakses dari <https://www.guinnessworldrecords.com>
- Takehi, H., Tamori, I., & Schourup, L. (1996). *Dictionary of Iconic Expressions in Japanese: A Synesthetic Approach*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus Linguistik* (Edisi keempat). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins.
- McCloud, S. (2007). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. New York: Harper.
- Mataram, A. (2017). *Efek Visual dalam Komik: Pengantar Visual Language*. Yogyakarta: Deepublish.
- Polili, R. (2018). *Kajian Semiotika Onomatope dalam Komik Jepang*. *Jurnal Bahasa dan Seni*, 46(2), 123-135.
- Saussure, F. de. (1916). *Course in General Linguistics* (R. Harris, Trans.). London: Duckworth.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sujimat, D. A. (2000). *Penulisan Karya Ilmiah*. Makalah pada pelatihan penelitian guru SLTP Negeri di Kabupaten Sidoarjo, 19 Oktober 2000.
- Suparno. (2000). *Langkah-langkah Penulisan Artikel Ilmiah* dalam Saukah, A. & Waseso, M.G. *Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah*. Malang: UM Press.
- UNESA. (2000). *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*. Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.
- Wagiman. (2008). *Fonologi Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wahab, A., & Lestari, L. A. (1999). *Menulis Karya Ilmiah*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Winardi, G. (2002). *Panduan Mempersiapkan Tulisan Ilmiah*. Bandung: Akatiga.

