

ONOMATOPE *GIONGO* (擬音語) DALAM LAGU ANAK BERBAHASA JEPANG OLEH HIMAWARI: KAJIAN PRAGMATIK

Shalsabila Yuni Setiawati

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
shalsabila.21001@mhs.unesa.ac.id

Dr. Ina Ika Pratita, M.Hum.

Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
inaikapratita@unesa.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the form, type, and contextual meaning of onomatopoeia (擬音語) found in Japanese children's songs sung by Himawari. The main focus is to explore how onomatopoeia, as an imitation of the sounds of inanimate objects or natural phenomena, is used pragmatically to convey not only literal meaning but also emotional and narrative meaning. This study adopts a qualitative-descriptive approach, using pragmatic analysis based on Grice's Cooperative Principle (1975) and the giongo classification framework by Akita (2009) and Kakehi et al. (1996). Data were collected from 121 children's songs on the Himawari YouTube channel, resulting in 35 identified giongo expressions categorized into shizen-on giongo (natural), jinkō-on giongo (artificial), and dōbutsu-on giongo (living creatures). The findings of this study reveal that giongo in children's songs not only functions as a sound effect but also conveys contextual meaning that aligns with the song's narrative. Through adherence to or violation of Grice's principles, giongo can convey implied messages and emotional tones that children can understand. This study concludes that giongo plays an important role in enriching children's linguistic experiences and enhancing the enjoyment and effectiveness of Japanese language learning. These findings also emphasize the pedagogical value of children's songs as a meaningful and engaging learning medium.
Keywords: giongo, Japanese onomatopoeia, children's songs, pragmatics, Grice's Cooperative Principle.

要旨

本研究の目的は、ひまわりによって歌われた日本語の子ども向けの歌に含まれる擬音語 (giongo / 擬音語) の形態、種類、そして文脈的意味を分析することである。本研究では、無生物や自然現象の音を模倣する擬音語が、どのように語用論的に用いられ、子ども向けの歌の中で直喩的だけでなく感情的・物語的な意味を伝えているかを考察する。方法としては、Akita (2009) と Kakehi ら (1996) の擬音語の分類に基づき、Grice (1975) の協調の原則を枠組みとした語用論的アプローチを用いた記述的質的分析を行った。データは YouTube チャンネル「ひまわり」に掲載された 121 曲の日本語童謡から収集され、その中から 35 の擬音語が抽出され、自然音擬音語 (shizen-on giongo)、人工音擬音語 (jinkō-on giongo)、動物音擬音語 (dōbutsu-on giongo) の 3 種類に分類された。研究結果によると、これらの擬音語は単なる音の模倣に留まらず、歌詞の文脈と一致した意味や感情を表現しており、Grice のマキシムの遵守または違反を通して、暗黙のメッセージを効果的に伝達している。結論として、擬音語は子どもたちの言語的経験を豊かにし、日本語学習をより楽しく効果的なものにする重要な役割を果たしていることが明らかとなった。

キーワード: 擬音語、日本語のオノマトペ、子どもの歌、語用論、グライスの協調の原則

PENDAHULUAN

Bahasa bukan hanya kumpulan kata dan aturan tata bahasa, melainkan juga mencakup unsur-unsur bunyi yang memperkaya komunikasi. Salah satu unsur tersebut adalah onomatope, yaitu kata yang meniru bunyi dari makhluk hidup, benda,

atau fenomena alam. Bahasa Jepang dikenal memiliki sistem onomatope yang sangat kaya dan kompleks dibandingkan dengan bahasa lain, mencakup berbagai jenis seperti *giongo* (擬音語), *gitaigo* (擬態語), *giseigo* (擬声語), dan lainnya. Di antara jenis-jenis tersebut,

giongo merujuk secara khusus pada tiruan bunyi dari benda mati atau fenomena alam, misalnya suara hujan “zaza” atau suara kereta “gatan-goton”.

Dalam konteks pragmatik, *giongo* tidak hanya berfungsi sebagai peniru bunyi, tetapi juga menyampaikan makna-makna yang bergantung pada situasi dan konteks ujaran. Menurut teori prinsip kerja sama Grice (1975), makna kontekstual dapat dibentuk melalui pemenuhan atau pelanggaran maksim-maksim percakapan, seperti kuantitas, kualitas, relevansi, dan cara. Oleh karena itu, *giongo* tidak hanya memiliki nilai fonologis, tetapi juga mengandung potensi makna implisit yang dapat dipahami oleh pendengar melalui interpretasi kontekstual.

Lagu anak-anak merupakan salah satu media yang banyak menggunakan *giongo* karena sifatnya yang ekspresif, mudah diingat, dan mendukung proses pemerolehan bahasa. Dalam lagu anak berbahasa Jepang, *giongo* berperan dalam membangun suasana, menyampaikan emosi, dan memperkaya narasi lagu. Himawari, sebagai kreator konten lagu anak-anak Jepang, menyajikan berbagai lagu edukatif yang sarat akan penggunaan *giongo*. Kanal YouTube Himawari, dengan ratusan lagu dan jutaan penonton, menjadi sumber data yang relevan untuk mengkaji bagaimana *giongo* digunakan dalam konteks lagu anak.

Namun demikian, kajian mendalam tentang makna kontekstual *giongo* dalam lagu anak-anak Jepang, khususnya dari perspektif pragmatik, masih jarang ditemukan. Padahal, analisis semacam ini dapat memberikan pemahaman baru mengenai cara kerja bahasa dalam konteks yang menyenangkan dan edukatif. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk, jenis, dan makna kontekstual *giongo* yang terdapat dalam lagu anak-anak berbahasa Jepang yang dinyanyikan oleh Himawari, menggunakan pendekatan pragmatik dengan prinsip kerja sama Grice sebagai dasar analisis.

Penelitian ini berlandaskan pada teori pragmatik, konsep onomatope dalam bahasa Jepang, dan prinsip kerja sama Grice (1975) dalam komunikasi.

1. Pragmatik

Pragmatik merupakan cabang linguistik yang membahas bagaimana makna ditafsirkan berdasarkan konteks ujaran. Yule (1996) menyatakan bahwa “*pragmatics is the study of meaning as communicated by a speaker (or writer) and interpreted by a listener (or reader)*”, yang berarti pragmatik tidak hanya berfokus pada makna literal dari ujaran, tetapi juga bagaimana makna tersebut dimaknai dalam konteks tertentu oleh pendengar. Leech (1993) juga menekankan bahwa pragmatik mempelajari hubungan antara makna dan situasi ujaran, termasuk maksud komunikatif, relasi sosial, serta konteks budaya yang menyertainya.

2. Prinsip Kerja Sama Grice (1975)

Paul Grice memperkenalkan *Cooperative Principle* atau prinsip kerja sama yang menjadi dasar dalam memahami makna tersirat atau *implicature*. Grice (1975) menyatakan:

"Make your conversational contribution such as is required, at the stage at which it occurs, by the accepted purpose or direction of the talk exchange in which you are engaged."

Dalam prinsip ini, terdapat empat **maksim percakapan**:

- **Maksim Kuantitas:** Berikan informasi secukupnya. Jangan lebih atau kurang dari yang dibutuhkan.
- **Maksim Kualitas:** Usahakan agar informasi yang disampaikan benar dan dapat dibuktikan.
- **Maksim Relevansi:** Berikan informasi yang relevan dengan topik pembicaraan.
- **Maksim Cara:** Gunakan cara penyampaian yang jelas, ringkas, dan tidak ambigu.

Dalam konteks lagu anak, maksim ini menjadi penting dalam menafsirkan apakah penggunaan onomatope seperti *giongo* menyampaikan makna secara langsung atau

melalui pelanggaran maksim untuk menyiratkan emosi tertentu. Dalam skripsi dijelaskan:

“Pelanggaran terhadap maksim-maksim ini bisa menimbulkan implikatur, yaitu makna tersirat yang dipahami oleh pendengar berdasarkan konteks dan pengetahuan bersama”.

3. Onomatope Giongo dalam Bahasa Jepang

Onomatope merupakan kata yang meniru bunyi suatu objek atau fenomena. Dalam bahasa Jepang, **giongo** (擬音語) adalah jenis onomatope yang menirukan suara dari benda mati atau fenomena alam, seperti suara hujan (ざあざあ *zaza*) atau suara kereta api (ガタンゴトン *gatan-goton*). Akita (2009) menjelaskan bahwa penggunaan giongo tidak hanya bersifat representasional tetapi juga memiliki fungsi ekspresif dan pragmatis dalam komunikasi, termasuk dalam media seperti lagu anak-anak.

4. Klasifikasi Giongo

Menurut Akita (2009), serta Kakehi, Tamori, dan Schourup (1996), giongo dalam lagu anak-anak dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- **Shizen-on giongo** (自然音擬音語): menirukan suara alam seperti hujan dan angin.
- **Jinkō-on giongo** (人工音擬音語): menirukan suara buatan seperti mesin atau alat musik.
- **Dōbutsu-on giongo** (動物音擬音語): menirukan suara makhluk hidup, seperti binatang atau manusia.

Penggunaan onomatope dalam lagu sering kali bersifat imajinatif dan bertujuan membangun suasana emosional serta memperkuat pesan lagu. Karena itu, analisis pragmatik diperlukan untuk mengungkap makna yang tersembunyi di balik efek bunyi yang ditampilkan secara eksplisit dalam lirik lagu anak.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah **pendekatan kualitatif** dengan **metode deskriptif**. Pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dan holistik berdasarkan perspektif subjek yang diteliti (Creswell, 2013). Penelitian kualitatif menekankan makna, pengalaman, dan interpretasi fenomena sosial atau linguistik sebagaimana muncul dalam konteks alaminya. Sementara itu, metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat fakta dan karakteristik objek yang diteliti (Bogdan & Biklen, 2007).

Pendekatan ini dipilih untuk mempelajari bentuk, jenis, dan makna kontekstual onomatope *giongo* (擬音語) yang terdapat dalam lagu anak-anak Jepang, khususnya lagu yang dinyanyikan oleh Himawari. Dalam hal ini, penelitian bertujuan untuk memahami bagaimana giongo digunakan dalam lirik lagu dan makna apa yang dikandungnya dalam konteks tertentu, tanpa memanipulasi data.

Sumber data dalam penelitian ini adalah **lirik lagu Jepang untuk anak-anak yang dinyanyikan oleh Himawari**. Data terdiri dari **onomatope giongo yang terdapat pada lirik-lirik lagu tersebut**. Lagu-lagu yang berjumlah 121 judul dipilih untuk dianalisis didasarkan pada popularitas lagu, keberadaan fitur *giongo* yang menonjol, dan kemudahan akses terhadap lirik dan konten audio. Peneliti menggunakan data lirik lagu yang berasal dari kanal resmi atau sumber terpercaya pada laman douyou-shouka.himawari-song.com

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah **dokumentasi** dan mendengarkan serta **mencatat**. Teknik dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan dokumen atau arsip yang berkaitan dengan objek penelitian. Menurut Arikunto (2010), teknik dokumentasi dilakukan dengan meninjau dokumen, baik yang tertulis,

tercatat, maupun tercetak, yang dapat memberikan informasi relevan terhadap masalah penelitian. Dalam konteks ini, dokumen yang ditinjau adalah lirik dan video lagu anak-anak dari kanal YouTube Himawari.

Sementara itu, teknik mendengarkan dan mencatat adalah teknik pengumpulan data dengan mendengarkan penggunaan bahasa secara langsung atau tidak langsung, kemudian mencatat unsur-unsur linguistik yang menjadi fokus penelitian. Menurut Sudaryanto (1993), teknik mendengarkan merupakan metode dasar dalam penelitian linguistik karena peneliti bertindak sebagai pendengar, sedangkan data diperoleh dari bahasa lisan atau tertulis. Teknik ini dilengkapi dengan teknik lanjutan, yaitu teknik pencatatan, yang secara sistematis mencatat data yang telah didengarkan.

Penelitian ini pada dasarnya melibatkan pengumpulan lagu anak-anak terpilih dari Himawari, mendengarkan dengan cermat kata-kata dan audio dalam lagu, mencatat kata-kata onomatope yang didengar, mentranskrip catatan tersebut, dan mengklasifikasikannya untuk analisis semantik dan pragmatik lebih lanjut.

Analisis data dilakukan dalam tiga tahap. Pendekatan ini merujuk pada konsep analisis data kualitatif oleh Miles dan Huberman (1994), yang menyatakan bahwa analisis dilakukan melalui tiga langkah utama: reduksi data, presentasi data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Dalam konteks studi ini, tahap pertama adalah identifikasi bentuk *giongo* onomatopoeik berdasarkan definisi Akita (2009) mengenai struktur fonologis dan karakter ekspresif bunyi dalam bahasa Jepang. Tahap kedua adalah klasifikasi jenis *giongo* dengan merujuk pada teori Kakehi, Tamori, & Schourup (1996) dan Hamano (1998), yang mengelompokkan *giongo* berdasarkan sumber suaranya, seperti suara dari alam, makhluk hidup, dan suara buatan manusia. Tahap ketiga adalah analisis makna kontekstual menggunakan teori implikatur

percakapan Grice (1975), yaitu dengan menganalisis bagaimana *giongo* digunakan dalam lirik lagu dan bagaimana makna tersirat muncul melalui pemenuhan atau pelanggaran maksim percakapan. Hasil analisis disajikan secara naratif dan didukung oleh tabel klasifikasi sebagai data pendukung.

Pengkodean data dilakukan untuk mempermudah proses klasifikasi serta analisis *giongo* dalam lirik lagu. Setiap onomatope yang ditemukan akan diberikan kode unik yang terdiri dari beberapa komponen yaitu: kode lagu (misal, L1 untuk lagu pertama), urutan kemunculan *giongo* dalam lagu (misal, G1, G2, dst), dan jenis *giongo* berdasarkan pada klasifikasi awal (misal, GA untuk *giongo* alam, GB untuk *giongo* buatan, GM untuk *giongo* makhluk hidup). Contohnya, kode “L1-G1-GA” menandakan *giongo* pertama pada lagu pertama yang dikategorikan sebagai jenis *giongo* alam.

Adanya pengkodean ini dapat membantu dalam penelusuran data, penyusunan tabel, serta pemahaman data secara sistematis dalam tahap analisis pragmatik. Kode-kode ini akan digunakan dalam penyajian hasil analisis untuk menjaga ketelitian data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dari penelitian ini yaitu lagu anak bahasa Jepang didapatkan dari kanal *Youtube* Himawari. Pada kanal tersebut diteliti 121 lagu anak-anak berbahasa Jepang, kemudian didengarkan secara seksama lalu dilakukan pencatatan dari onomatope yang terdengar. Maka, ditemukan 35 data lirik lagu yang teridentifikasi sebagai onomatope *giongo*/擬音語 yang terdiri dari; 7 data jenis 自然音擬音語 / *shizen-on giongo*, 12 data jenis 人工音擬音語 / *jinkō-on giongo*, dan 16 data jenis 動物音擬音語 / *dōbutsu-on giongo*.

Sebelum masuk ke pembahasan terhadap maksim kerja sama Grice, terlebih dahulu disajikan data bentuk-bentuk

onomatope *giongo* (擬音語) dalam kanal *youtube* himawari, dan data jenis-jenis onomatope *giongo* (擬音語) yang ditemukan dalam kanal *youtube* himawari. Data berikut dimasukkan ke dalam tabel supaya lebih muda dalam mengelompokkan.

Tabel Bentuk-Bentuk Onomatope *Giongo* (擬音語) Dalam Kanal *Youtube* Himawari

No.	Judul Lagu	Kode Data	Bentuk Onomatope
1.	Kitakaze kozo no kantaro - 北風小僧	L1-G1 - GA	ヒューンヒューン (hyuun hyuun)
2.	の貫太郎	L1-G2 - GA	ヒュルルン (hyururun)
3.	Takibi—たきび	L2-G1 - GB	ピープ (piipu)
4.	Awantenbou No Santakuro usu—あ	L3-G1 - GB	シャランラン (shararan ran)
5.	わてんぼうのサンタクロース	L3-G2 - GB	リンリンリン (rin rin rin)
6.		L3-G3 - GB	ドンドンドン (don don don)
7.		L3-G4 - GM	チャチャチャ (cha cha cha)
8.	Mochi Tsuki—もちつき	L4-G1 - GB	ぺったんこ (pettanko)

9.	Mame Maki—豆まき	L5-G1 - GM	ぱらっぱらっ ぱらっぱら (parapparappar appara)
10.	Arare—あられ	L6-G1 - GA	コンコン (konkon)
11.		L6-G2 - GA	ぱらりぱらり (parari parari)
12.	Pechika—ペチカ	L7-G1 - GB	ぱちぱち (pachi-pachi)
13.	Amehuri Kumanoko—雨降りくまのこ	L8-G1 - GA	ちよろちよろ (choro choro)
14.	Tanabata Sama—たなばたさま	L9-G1 - GA	さらさら (sara sara)
15.	Obake Nante Nai Sa—おばけなんてないさ	L10-G1 - GM	カチカチ (kachi kachi)
16.	Hanabi—花火	L11-G1 - GB	どん! (don!)
17.	Aisukurimu no Uta—アイスクリームのうた	L12-G1 - GB	チイタカタタ (chiitakatata)
18.	た	L12-G2 -	ぽんぽん (pon pon)

		G M	
19.	Mushi no Koe — 虫 のこえ	L1 3- G1 - G M	ちんちろちん ちろ (chinchiro chinchiro)
20.		L1 3- G2 - G M	りんりんりん りん (rin rin rin)
21.		L1 3- G3 - G M	きりきりきり (kiri kiri kiri)
22.	Shoji no Tanuki Bayashi— 証城寺の 狸囃子	L1 4- G1 - G M	ぽんぽこぽん (pon poku pon)
23.	Usagi no Dansu— 兎のダン ス	L1 5- G1 - GB	チャチャチャ (cha cha cha)
24.	Donguri Koro- Koro—ど んぐりこ ろころ	L1 6- G1 - GA	ころころ (koro koro)
25.		L1 6- G2 - G M	くるくる (kuru kuru)
26.		L1 6- G3 - G M	なきなき (naki naki)

27.	Yakiimo gu chi pa—やき いもグー チーパー	L1 7- G1 - G M	さくさく (saku-saku)
28.		L1 7- G2 - G M	グー (gu)
29.		L1 7- G3 - G M	チー (chi)
30.		L1 7- G4 - G M	パー (pa)
31.	Tokei no Uta—時 計の歌	L1 8- G1 - GB	コチコチカッ チン (kochi kochi kacchin)
32.	Kare Raisu no Uta—カ レーライ スの歌	L1 9- G1 - G M	くくく (ku ku ku)
33.	Drops no Uta—ド ロップス のうた	L2 0- G1 - GB	ぽろんぽろん (poron poron)
34.		L2 0- G2 - G M	ぺろんぺろん (peron peron)

35.		L2 0- G3 - G M	ちゆるんちゆるん (churun churun)
-----	--	-------------------------------	--------------------------

Tabel Jenis-Jenis Onomatope *Giongo* (擬音語) yang Ditemukan dalam Kanal Youtube Himawari

No.	Bentuk Onomatope	Jenis
1.	ヒューンヒューン (hyuun hyuun)	自然音擬音語 / shizen-on giongo
2.	ヒュルルン (hyururun)	自然音擬音語 / shizen-on giongo
3.	ピープ (piipu)	人工音擬音語 / jinkō-on giongo
4.	シャランラン (shararan ran)	人工音擬音語 / jinkō-on giongo
5.	リンリンリン (rin rin rin)	人工音擬音語 / jinkō-on giongo
6.	ドンドンドン (don don don)	人工音擬音語 / jinkō-on giongo
7.	チャチャチャ (cha cha cha)	動物音擬音語 / dōbutsu-on giongo
8.	ぺったんこ (pettanko)	動物音擬音語 / dōbutsu-on giongo
9.	ぱらっぱらっぱらっぱら (parapparapparappara)	動物音擬音語 /

		dōbutsu-on giongo
10	コンコン (konkon)	自然音擬音語 / shizen-on giongo
11	ぱらりぱらり (parari parari)	自然音擬音語 / shizen-on giongo
12	ぱちぱち (pachi-pachi)	人工音擬音語 / jinkō-on giongo
13	ちよろちよろ (choro choro)	自然音擬音語 / shizen-on giongo
14	さらさら (sara sara)	自然音擬音語 / shizen-on giongo
15	カチカチ (kachi kachi)	動物音擬音語 / dōbutsu-on giongo
16	どん! (don!)	人工音擬音語 / jinkō-on giongo
17	チイタカタタタ (chiitakatatata)	人工音擬音語 / jinkō-on giongo
18	ぽんぽん (pon pon)	動物音擬音語 / dōbutsu-on giongo
19	ちんちろちんちろ (chinchiro chinchiro)	動物音擬音語 / dōbutsu-on giongo

20	りんりんりんりん (rin rin rin)	動物音擬 音語 / dōbutsu- on giongo
21	きりきりきり (kiri kiri kiri)	動物音擬 音語 / dōbutsu- on giongo
22	ぽんぽこぽん (pon poko pon)	動物音擬 音語 / dōbutsu- on giongo
23	チャチャチャ (cha cha cha)	人工音擬 音語 / jinkō-on giongo
24	ころころ (koro koro)	自然音擬 音語 / shizen-on giongo
25	くるくる (kuru kuru)	動物音擬 音語 / dōbutsu- on giongo
26	なきなき (naki naki)	動物音擬 音語 / dōbutsu- on giongo
27	さくさく (saku-saku)	動物音擬 音語 / dōbutsu- on giongo
28	グー (gu)	動物音擬 音語 / dōbutsu- on giongo
29	チー (chi)	動物音擬 音語 / dōbutsu- on giongo
30	パー (pa)	動物音擬 音語 / dōbutsu- on giongo

31	コチコチカッチン (kochi kochi kacchin)	人工音擬 音語 / jinkō-on giongo
32	くくく (ku ku ku)	動物音擬 音語 / dōbutsu- on giongo
33	ぽろんぽろん (poron poron)	人工音擬 音語 / jinkō-on giongo
34	ぺろんぺろん (peron peron)	動物音擬 音語 / dōbutsu- on giongo
35	ちゆるんちゆるん (churun churun)	動物音擬 音語 / dōbutsu- on giongo

Data 1

(L1-G1-GA)

Onomatope **bentuk** ヒューンヒューン (hyuun hyuun) adalah salah satu bentuk *giongo* yang mewakili suara dalam kategori **jenis** *shizen-on giongo*, atau suara alam. **Secara literal**, onomatope ini bermakna angin yang bertiup atau suara yang berasal dari sesuatu yang terbang dengan cepat di udara sebagaimana yang dijelaskan oleh oleh Kakehi, Tamori, & Schourup (1996). Dalam konteks lagu anak-anak, “hyuun hyuun” menerapkan **makna kontekstual** yang mengacu pada suara dramatis dari sesuatu yang bergerak sangat cepat di udara, seperti roket, pesawat terbang, atau bahkan hembusan angin topan, yang membangkitkan banyak efek energik dan imajinatif. Mengacu pada **prinsip kerja sama Grice**, bentuk ini sebenarnya memenuhi maksim **kuantitas**, karena bentuk ini memberikan informasi sonik atau suara yang cukup untuk menyulap imajinasi anak-anak, sehingga mereka dapat membayangkan gerakan yang sangat cepat atau angin yang berhembus kencang. Dari segi **kualitas**, meskipun bunyi “hyuun” tidak

secara faktual merepresentasikan bunyi angin, namun penggunaan artistiknya dapat diterima dalam konteks lagu anak-anak sebagai bagian dari kreativitas bunyi. Dari segi **relevansi**, onomatope ini menangkap kesan yang tepat dari latar belakang untuk memberikan kesan kecepatan atau drama pada lagu. Dalam hal **cara**, ini bersifat puitis dan ekspresif untuk meningkatkan efek dramatisasi dan daya tarik suara dalam pengalaman mendengarkan lagu.

Data 2

(L1-G2-GA)

Onomatope **bentuk** suara ヒュルルン (hyururun) adalah **sejenis** *shizen-on giongo*, yang merupakan jenis onomatope yang menirukan suara alami dari lingkungan, dalam hal ini, hembusan angin yang terdengar seperti bunyi desis yang lembut. **Secara literal**, “hyururun” adalah suara yang memiliki identitas lembut seperti angin sepoi-sepoi, sebagaimana yang dijelaskan oleh Kakehi, Tamori, & Schourup (1996). Namun, dalam **makna kontekstual**, onomatope ini menciptakan kesan kelembutan, keindahan, dan kedamaian, seperti bunga yang tertup angin, tarian dedaunan yang berguguran, atau benda-benda yang mengambang ringan. Berdasarkan **prinsip kerja sama Grice**, ini merupakan maksim **kuantitas**, karena ini memberi tahu detail bunyi yang cukup untuk mendukung suasana hati yang dimaksudkan dalam lagu anak-anak. Dari segi **kualitas**, meskipun bunyi “hyururun” bukanlah bunyi angin yang secara faktual dihasilkan secara nyata, namun bunyi ini dianggap sebagai bentuk ekspresi kreatif yang sah dalam genre musik anak-anak. Dari segi **relevansi**, onomatope ini lebih sesuai untuk memainkan bunyi yang akan menciptakan nuansa kelembutan dan keindahan seperti: Desiran lembut angin sepoi-sepoi. Dari segi **penyampaiannya (cara)**, maka, “hyururun” diartikulasikan dengan estetika yang lembut dan imajinatif, sehingga mudah dimengerti dan dihayati oleh anak-anak, sekaligus meningkatkan kualitas imajinatif suasana emosional lagu.

Data 3

(L2-G1-GB)

Onomatope **bentuk** ピープ (piipu) digolongkan ke dalam **jenis** *jinkō-on giongo*, tiruan bunyi buatan dari bunyi yang dihasilkan oleh benda-benda tertentu, terutama bunyi peluit. **Secara literal**, “piipu” memang menirukan suara peluit pendek dan tajam, sebagaimana yang dijelaskan oleh Kakehi, Tamori, & Schourup (1996). Namun, dalam **makna kontekstual**, onomatope ini sering dikaitkan dengan lagu anak-anak untuk mewakili bunyi konyol atau ceria yang dimaksudkan untuk menarik perhatian atau memberikan unsur kesenangan. Sehubungan dengan **Prinsip Kerja Sama Grice**, istilah ini memenuhi maksim **kuantitas**, memberikan informasi yang cukup kepada pendengar mengenai sumber suara yang dimaksudkan, yaitu peluit. Sehubungan dengan **kualitas**, meskipun suara peluit mungkin tidak benar-benar terjadi dalam keadaan yang digambarkan dalam lagu, namun kebebasan artistik memungkinkan hal ini terjadi dalam lagu anak-anak, dan oleh karena itu hal ini dapat dimengerti. Dari segi **relevansi**, penggunaan “piipu” sepenuhnya tepat untuk dapat mencerahkan suasana hati atau perhatian anak, yang mungkin mengindikasikan transisi dalam alur cerita lagu." Mengenai **penyampaian (cara)**, suara ini disampaikan secara jernih dan berirama, sehingga mudah dikenali dan menarik bagi pemirsa anak-anak, dan karenanya memantapkan aspek keceriaan di dalam lagu.

Data 4

(L3-G1-GB)

Onomatope **bentuk** シャランラン (shararan ran) adalah **sejenis** *jinkō-on giongo*, yaitu tiruan bunyi yang menggambarkan bunyi tiruan yang tidak selalu didengar di dunia nyata, tetapi diwujudkan untuk memberi efek ekspresif. Dalam **makna literal**, onomatope ini menirukan bunyi rebana, alat musik kecil yang menghasilkan bunyi gemerincing sebagaimana yang dijelaskan oleh Kakehi, Tamori, & Schourup (1996). Dalam **makna kontekstual**, “shararan ran” adalah bunyi yang digunakan

untuk menggambarkan bunyi alat musik kecil seperti tanbur atau lonceng, yang memiliki perasaan cerah, ringan dan energik yang cocok untuk menghidupkan suasana hati yang ceria dalam lagu anak-anak. Hal ini berada di bahwa **prinsip kerja sama Grice**, dimana onomatope ini memenuhi maksim **kuantitas** dengan memberikan indikasi yang cukup abstrak mengenai bunyi tanpa menghabiskan terlalu banyak waktu dengan detail teknis. Dalam hal **kualitas**, meskipun tidak memiliki implikasi harfiah (bahwa tidak semua instrumen mengeluarkan bunyi “shararan ran”), ini masih merupakan metafora yang cukup diterima sebagai metafora yang lucu dan imajinatif dalam konteks lagu anak-anak. Sehubungan dengan **relevansi**, ini sangat cocok untuk pengayaan warna suara dan peningkatan suasana hati yang menyenangkan, sebagai pendukung irama atau energi yang muncul pada saat-saat yang menyenangkan. Tentunya, semua ini diucapkan (**cara**) dengan suara yang seperti ringan, menyenangkan dan berirama, sehingga mudah dipahami dan diminati oleh anak-anak, sehingga menciptakan suasana yang sangat antusias dan ceria.

Data 5

(L3-G2-GB)

Onomatope **bentuk** リンリンリン (rin rin rin) dapat diklasifikasikan ke dalam kategori **jenis jinkō-on giongo**, bunyi tiruan yang menirukan bunyi-bunyi yang biasanya dikaitkan dengan benda-benda tertentu, dalam kasus ini, bunyi lonceng yang berdering. Dalam **makna literal**, onomatope ini menirukan bunyi lonceng yang tajam, kecil, dan perkusi yang diulang-ulang, sebagaimana dijelaskan oleh Kakehi, Tamori, & Schourup (1996). Dalam **makna kontekstual**, “rin rin rin” menggambarkan suasana cerah, ceria, dan penuh semangat yang sering diasosiasikan dengan lonceng mainan, lonceng klakson festival, atau panggilan yang cerah. Dari sudut pandang **prinsip kerja sama Grice**, bentuk ini memenuhi maksim **kuantitas** karena memberikan informasi yang cukup mengenai

sumber bunyi, tetapi tidak terlalu banyak informasi. Di sisi lain, mengenai **kualitas**, meskipun pada kenyataannya tidak semua lonceng dapat berbunyi persis seperti “rin rin rin,” penggunaan bunyi ini dapat diterima sebagai lisensi artistik, terutama dalam lagu anak-anak. Dari sudut pandang **relevansi**, onomatope ini tepat untuk menyampaikan kesan yang ringan, gembira, dan meriah, sehingga secara efektif menyampaikan semangat perayaan. Dari sudut pandang **cara**, suara ini memiliki ritme yang dapat diprediksi namun lembut, yang akan dengan mudah meningkatkan daya tarik kegembiraan bagi anak-anak sekaligus menambah musikalitas lagu.

Data 6

(L3-G3-GB)

Onomatope **bentuk** ドンドンドン (don don don) masuk ke dalam kategori **jenis jinkō-on giongo**, atau tiruan bunyi buatan yang digunakan untuk mengekspresikan bunyi bayangan dalam efek dramatis. **Secara literal**, kata ini berarti bunyi yang keras, seperti bunyi drum atau ledakan besar, sebagaimana dijelaskan oleh Kakehi, Tamori, & Schourup (1996). **Dalam konteksnya**, “don don don” menunjukkan suasana yang energik, dramatis, atau bergemuruh, seperti suara drum besar dalam sebuah pertunjukan atau ketegangan dalam sebuah adegan atau kegembiraan dalam sebuah perayaan besar. Dari **prinsip kerja sama Grice**, onomatope ini memenuhi maksim **kuantitas** karena memberikan informasi yang cukup untuk merefleksikan kekuatan dan intensitas bunyi tersebut. Dari segi **kualitas**, meskipun bunyi tersebut mungkin tidak sesuai dengan bunyi yang sebenarnya didengar, penggunaannya dapat dibenarkan sebagai bentuk penggunaan artistik yang dikembangkan untuk menciptakan efek dramatis atau ekspresif dalam lagu anak-anak. **Relevansi** menilai “don don don” sangat tepat untuk membangun konteks yang sangat kuat, kuat, dan menggugah baik secara naratif maupun musik. Dalam hal **penyampaian (cara)**,

suara dapat diekspresikan dalam intensitas tinggi dan pola ritme yang kuat sehingga dapat menarik perhatian anak-anak dan menambah drama atau perayaan dalam lagu.

Data 7

(L3-G4-GM)

Onomatope **bentuk** チャチャチャ (cha cha cha) dikategorikan sebagai **jenis** *dōbutsu-on giongo*, meskipun dapat juga dianggap lebih luas sebagai tiruan bunyi buatan yang menyerupai bunyi tepuk tangan atau irama musik. Dalam **makna literal**, bentuk ini menirukan bunyi tepukan tangan yang cepat dan berirama, sebagaimana dijelaskan oleh Kakehi, Tamori, & Schourup (1996). Sementara itu, dalam **makna kontekstual**, “cha cha cha” digunakan untuk menggambarkan suasana gembira, energik, dan menyenangkan, yang sering diasosiasikan dengan kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh, seperti menari, bernyanyi, atau permainan anak-anak yang energik. Ditinjau dari **prinsip kerja sama Grice**, onomatope ini memenuhi maksim **kuantitas** karena memberikan informasi yang cukup untuk mengindikasikan bahwa kegiatan yang sedang berlangsung adalah kegiatan yang menyenangkan dan dinamis, seperti bertepuk tangan atau menari. Dari segi **kualitas**, meskipun kata “cha cha cha” bukanlah representasi harfiah dari bunyi tertentu, penggunaannya dapat dibenarkan secara artistik, terutama dalam konteks musik atau lagu anak-anak yang menekankan pada ekspresi dan ritme. Dari segi **relevansi**, bentuk ini sangat cocok digunakan dalam suasana lagu yang ceria dan enerjik, karena memperkuat kesan kegembiraan dan mengundang partisipasi aktif dari anak-anak. Dari segi **penyampaian (cara)**, “cha cha cha” mudah dimengerti, berirama dan enerjik, dan menarik perhatian anak-anak melalui pola bunyinya yang menarik dan menyenangkan, sehingga sangat efektif untuk menciptakan pengalaman bermusik yang menyenangkan.

Data 8

(L4-G1-GB)

Onomatope **bentuk** ペったんこ (pettanko) masuk ke dalam kategori **jenis** *jinkō-on giongo*, yang merupakan tiruan suara atau gerakan yang sering dikaitkan dengan aktivitas fisik atau gerakan ekspresif yang lucu. Dalam **makna literal**, onomatope ini menggambarkan tindakan memukul sesuatu sampai rata, seperti memukul adonan atau menghaluskan permukaan dengan tekanan lembut, sebagaimana dijelaskan oleh Akita (2009). Dalam **makna kontekstual**, “pettanko” digunakan untuk menirukan suara atau gerakan yang terlibat dalam aktivitas seperti membuat mochi, di mana adonan dipukul dan diratakan secara berulang-ulang. Onomatope ini menciptakan citra visual yang lucu, menyenangkan, dan energik, sempurna untuk menggambarkan aktivitas fisik ringan yang dilakukan dengan penuh semangat, khususnya dalam konteks lagu anak-anak. Dilihat dari **prinsip kerja sama Grice**, bentuk ini memenuhi maksim **kuantitas** karena menyampaikan informasi yang cukup tentang tindakan atau bentuk gerakan yang dimaksud, seperti memukul adonan mochi. Dari segi **kualitas**, meskipun pada kenyataannya tidak ada suara yang benar-benar mengeluarkan bunyi “pettanko”, penggunaan bentuk ini dapat diterima secara artistik, terutama untuk menggambarkan suasana yang lucu dan menyenangkan. Dari segi **relevansi**, onomatope ini sangat cocok digunakan dalam konteks lagu anak-anak, karena dapat memicu imajinasi visual tentang kegiatan tradisional atau menyenangkan, seperti memasak bersama atau bermain. Dari segi **penyampaian (cara)**, “pettanko” disampaikan dengan cara yang ringan, lucu, dan ekspresif, sehingga mudah dimengerti dan menarik bagi anak-anak, serta membantu memperkuat visualisasi dan suasana ceria dalam lagu tersebut.

Penggunaan onomatope *giongo* dalam lagu anak-anak Jepang tidak hanya menirukan suara, tetapi juga berfungsi sebagai sarana komunikasi yang kaya makna dan imajinatif. Kata-kata seperti くるくる, なきなき, dan ちゆるんちゆるん

menunjukkan daya ekspresif bahasa Jepang yang menciptakan suasana ceria dan mudah dipahami anak-anak. Berdasarkan prinsip kerja sama Grice, onomatope ini tidak hanya memenuhi aspek komunikasi yang efektif, tetapi juga memperkuat fungsi edukatif dan emosional dalam lagu. Dengan demikian, giongo menjadi elemen linguistik strategis dalam menyampaikan pesan dan membangun pengalaman berbahasa yang menyenangkan bagi anak-anak.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Bentuk Onomatope Giongo:
 - Dari 121 lagu anak berbahasa Jepang yang dianalisis, ditemukan 35 data giongo dengan bentuk yang ekspresif dan mudah diingat, seperti ヒューンヒューン, ドンドン, ぱちぱち, dan シャランラン.
 - Bentuk-bentuk ini merepresentasikan suara alam, aktivitas manusia, dan suara binatang.
2. Jenis Giongo Berdasarkan Klasifikasi:
 - Suara alam (自然音擬音語): 7 data, contoh: ヒュルルン, コンコン
 - Suara buatan/manusia (人工音擬音語): 12 data, contoh: チャチャチャ, ドンドン
 - Suara binatang (動物音擬音語): 16 data, contoh: リンリンリン, カチカチ

DAFTAR PUSTAKA

Akita, K. (2009). A grammar of sound-symbolic words in Japanese: Theoretical approaches to iconic and lexical properties of

- Jenis-jenis ini digunakan untuk membangun suasana belajar, bermain, dan berimajinasi.

3. Makna Kontekstual Berdasarkan Prinsip Kerja Sama Grice:

- Maksim Kuantitas: (35 data) Informasi cukup dan relevan, tanpa berlebihan.
- Maksim Kualitas: (32 data) Giongo digunakan sesuai konteks budaya dan persepsi bunyi anak-anak.
- Maksim Relevansi: (35 data) Giongo sesuai dengan tema, emosi, dan cerita lagu.
- Maksim Cara: (35 data) Giongo disampaikan dengan jelas, berirama, dan mudah ditiru anak-anak.

Saran

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi awal bagi studi lanjut mengenai onomatope bahasa Jepang, khususnya giongo. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan data ke lagu anak-anak dari berbagai artis lain serta menambahkan analisis konteks budaya dan respons pendengar untuk hasil yang lebih mendalam.

Hasil penelitian ini juga bermanfaat dalam pendidikan bahasa Jepang. Guru dan pengembang materi ajar dapat memanfaatkan lagu anak-anak sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman bunyi, kosakata, serta kreativitas siswa melalui onomatope.

mimetics (Doctoral dissertation, Kobe University).

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods* (5th ed.). Boston: Pearson Education.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Grice, H. P. (1975). Logic and conversation. In P. Cole & J. L. Morgan (Eds.), *Syntax and semantics* (Vol. 3, pp. 41-58). New York: Academic Press.
- Hamano, S. (1998). *The sound-symbolic system of Japanese*. Stanford: CSLI Publications.
- Takehi, H., Tamori, I., & Schourup, L. (1996). *Dictionary of iconic expressions in Japanese*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Leech, G. N. (1993). *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa: Pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press.