

ONOMATOPE DALAM *ANIME AIKATSU SEASON 1 EPISODE 1-9* KARYA STUDIO SUNRISE

Nada Irwasanti Putri

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

nada.20061@mhs.unesa.ac.id

Dr. Parastuti, M.Pd, M.Ed

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

parastuti@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the forms and functions of gitaigo and giongo onomatopoeia found in Aikatsu! Season 1 episodes 1–9 produced by Studio Sunrise. This research employs a descriptive qualitative method with a semantic approach. The data consist of onomatopoeic expressions appearing in dialogues and scenes, collected through observation, documentation, and transcription techniques. The data were analyzed by classifying the onomatopoeia into gitaigo and giongo and examining their forms and functions based on contextual usage. The results indicate that gitaigo is predominantly formed through reduplication and functions to express characters' emotions, states, and movements without producing actual sounds. Meanwhile, giongo functions to imitate real sounds produced by objects or activities, thereby clarifying actions and situations in the narrative. Thus, the use of gitaigo and giongo plays a significant role in enhancing emotional expression and meaning in anime.

Keywords: onomatopoeia, gitaigo, giongo, Aikatsu! anime, semantics

要旨

本研究は、サンライズ制作のアニメ『アイカツ！』第1期第1話から第9話に見られる擬態語および擬音語の形態と機能を明らかにすることを目的とする。本研究では、意味論的アプローチに基づく記述的質的研究方法を用いた。研究データは、アニメにおける会話や場面に現れるオノマトペを対象とし、観察、資料収集、および書き起こしによって収集した。分析の結果、擬態語は主に置語形で用いられ、登場人物の感情や状態、音を伴わない動作を表す機能を持つことが明らかになった。一方、擬音語は物や行為によって生じる実際の音を表し、物語における状況や動作を明確にする役割を果たしている。以上のことから、擬態語と擬音語は、アニメにおける感情表現および意味伝達を強化する重要な言語要素であるといえる。

キーワード：オノマトペ、擬態語、擬音語、アニメ『アイカツ！』、意味論

PENDAHULUAN

Bahasa sebagai alat komunikasi manusia terus mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan dinamika budaya dan teknologi. Salah satu aspek menarik dalam kajian linguistik yang menyoroti hubungan antara bentuk bunyi dan makna adalah *onomatope* atau kata tiruan bunyi. Onomatope merupakan bagian dari studi semantik karena berkaitan dengan makna, dan juga fonologi karena menyangkut representasi bunyi (Chaer, 2009).

Onomatope tidak hanya berfungsi sebagai peniruan suara yang berasal dari alam atau aktivitas manusia, tetapi juga berperan dalam mengekspresikan hati, emosi, dan reaksi sosial secara efektif dan efisien. Onomatope dalam bahasa Jepang tidak hanya mencakup bunyi-bunyi yang ditirukan dari suara alam (*giongo*), tetapi juga menggambarkan kondisi atau keadaan yang tidak berbunyi, seperti suasana hati, perasaan, atau gerakan (*gitaigo*) (Krisdalaksana, 1982); (Chaer, 2014).

Onomatope adalah salah satu perangkat semantik yang memiliki kemampuan khusus dalam mengekspresikan makna secara langsung dan intuitif (Amilia & Anggraeni, 2017). Artinya, melalui onomatope, suatu makna dapat disampaikan secara cepat, bahkan dalam konteks yang minim penjelasan. Hal ini menjadikan onomatope sebagai instrumen penting dalam media yang mengandalkan komunikasi visual dan audio secara bersamaan, seperti anime.

Onomatope merupakan bentuk kata yang menirukan bunyi atau suara tertentu dari alam, binatang, benda, atau bahkan gerakan manusia. Dalam kajian linguistik, onomatope termasuk dalam kajian semantik karena berkaitan dengan hubungan antara bentuk bunyi dan makna (Chaer, 2009). (Amilia & Anggraeni, 2017) menjelaskan bahwa onomatope mencerminkan upaya manusia untuk meniru fenomena suara yang ada di sekitarnya dan menyalurkan bunyi tersebut ke dalam bentuk ujaran yang memiliki arti.

Menurut (Sudjianto & Dahidi, 2004), *Onomatope* dibagi menjadi 2 jenis, yaitu *gitaigo* dan *giongo*. *Giongo* merupakan bentuk tiruan yang menggambarkan suara yang dihasilkan oleh sesuatu, seperti makhluk hidup. Sedangkan *gitaigo* suara tiruan yang lebih menggambarkan keadaan dari

suatu benda yang seharusnya tidak mengeluarkan suara.

Gitaigo merupakan keadaan suatu benda yang tidak mengeluarkan suara. Hal ini didukung oleh Suzuki Segeyuki dalam Komara Mulya (2013:4) yang menyatakan bahwa *gitaigo* adalah kata yang menunjukkan suatu keadaan tertentu dengan bunyi. Namun, *gitaigo* sendiri diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo* (Hinata, dan Hibiya, 1989).

Giongo merupakan keadaan yang menggambarkan suara yang dihasilkan oleh makhluk hidup dan benda. Hal ini didukung oleh (Yuana, 2024) yang mengatakan bahwa *giongo* yaitu kata yang menunjukkan suara yang ditimbulkan oleh alam atau makhluk hidup kemudian dinyatakan dengan bunyi bahasa. Kindaichi (dalam Sou 2015:29) mengklasifikasikan *giongo* menjadi dua bagian, yaitu *giongo* dan *giseigo*.

Anime merupakan penyebutan untuk film kartun / animasi Jepang. Menurut (Aghnia, 2012) anime adalah karya sastra animasi khas Jepang yang disajikan dan ditampilkan secara verbal dalam bentuk video dalam gambar berwarna, menampilkan karakter dan setting cerita yang berbeda-beda serta ditujukan kepada berbagai jenis penonton. Walaupun begitu, anime tidak secara khusus ditujukan untuk animasi Jepang. Namun, kebanyakan orang menggunakan kata ini untuk membedakan antara animasi Jepang dan non Jepang.

Menurut (Sahri, 2022) onomatope dalam media digital seperti Webtoon atau anime bukan hanya sekadar ornamen linguistik, tetapi sudah menjadi bagian penting dalam membangun atmosfer cerita. Onomatope seringkali digunakan untuk menekankan ekspresi karakter, menunjukkan suasana, hingga menciptakan ritme komunikasi antar tokoh.

Dalam konteks anime *Aikatsu*!, onomatope muncul dalam berbagai bentuk dan situasi: dari suara tepuk tangan, tawa, hingga ekspresi kegembiraan, keterkejutan, atau ketegangan. Keberadaan onomatope dalam serial ini memperkaya komunikasi antar karakter dan memperkuat dimensi emosional cerita. Misalnya, penggunaan onomatope seperti きゅん untuk menunjukkan rasa kagum atau jatuh cinta dan どん untuk menandai efek kejutan atau ketegangan.

Semantik merupakan cabang ilmu linguistik yang mempelajari makna dalam bahasa. Dalam konteks penelitian ini, semantik berperan dalam

memahami dan membawakan makna yang ditangkap oleh pembaca atau pendengar dalam onomatope. Menurut (Chaer, 2014) semantik adalah bagian dari ilmu bahasa yang secara khusus mengkaji makna suatu satuan linguistik baik kata, frasa, klausa, maupun kalimat. Kajian semantik berperan penting dalam menganalisis bagaimana suatu bentuk bahasa menyampaikan makna kepada pendengar secara langsung maupun tersirat.

Menurut sudut pandang semantik, penggunaan onomatope dalam Aikatsu! mencerminkan bahwa makna dapat dikomunikasikan bukan hanya melalui kata-kata konvensional, tetapi juga melalui representasi bunyi yang membawa nuansa dan pengalaman sensorik. Hal ini mengindikasikan bahwa bahasa dapat bersifat multisensorial, dan onomatope menjadi jembatan antara stimulus bunyi dan pemaknaan sosial.

Dalam *anime*, onomatope tidak selalu muncul dalam bentuk teks tertulis, tetapi juga diekspresikan melalui intonasi suara, gestur, serta ekspresi visual yang menggambarkan emosi tokoh. Hal ini memperlihatkan integrasi antara bahasa lisan, tulisan, dan visual dalam satu medium yang menjadikan *anime* sebagai wadah kajian linguistik multimodal. Menurut (Kurniawan et al., 2023), kajian semantik dalam konteks media multimodal menuntut pendekatan interdisipliner yang mencakup analisis bentuk, fungsi, serta konteks sosial budaya penggunaannya.

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena hingga saat ini belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji penggunaan onomatope dalam serial Aikatsu! sebagai objek kajian linguistik. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada media cetak seperti komik (Julinafta & Sari, 2022); (Shofi & Denafri, 2021), buku cerita anak (Fitriani & Ifianti, 2021) atau Webtoon (Sahri, 2022). Oleh karena itu, kajian ini bertujuan untuk mengisi celah penelitian dengan mengungkap bagaimana onomatope digunakan dalam Aikatsu! Season 1, khususnya dalam membangun komunikasi antar tokoh dan mengekspresikan emosi dalam cerita. Dari latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

A. Bagaimana bentuk dan fungsi onomatope gitaigo (擬態語) dalam anime Aikatsu season 1 Episode 1-9 ?

B. Bagaimana bentuk dan fungsi onomatope giongo (擬音語) dalam anime Aikatsu season 1 Episode 1-9 ?

Terkait rumusan masalah tersebut, untuk memudahkan penelitian yang dilakukan, peneliti membatasi pada kajian linguistik mengenai onomatope yang terdapat dalam anime Aikatsu season 1 episode 1-9 karena pada episode ini lebih banyak menunjukkan perjuangan tokoh utama dalam menggapai mimpinya menjadi seorang idol. Mulai dari perjuangan masuk ke sekolah Aikatsu, cara berjabat tangan dengan fans, membuat tanda tangan hingga berjuang memakai merk pakaian dari desainer kesukaan mereka. Fokus utama penelitian ini adalah menganalisis bentuk, fungsi onomatope gitaigo (擬態語) dan giongo (擬音語) yang terdapat dalam dialog maupun elemen visual yang muncul dalam episode-episode anime tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti merancang penelitian ini dengan tujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan fungsi dari onomatope gitaigo (擬態語) dan giongo (擬音語) yang ada dalam *anime Aikatsu season 1 Episode 1-9*. Kemudian data yang diperoleh akan diolah agar manfaat penelitian ini dapat tercapai, yakni memperkaya kajian linguistik, khususnya dalam bidang semantik mengenai penggunaan onomatope sebagai bagian dari komunikasi verbal dan nonverbal dalam media audio-visual seperti *anime*. Penelitian ini juga bermanfaat baik bagi mahasiswa, penerjemah, maupun penikmat *anime* sehingga dapat memahami dan mengerti tentang apa yang ingin disampaikan tanpa perlu penjelasan panjang dan lebar.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yang pertama yaitu "Onomatope jenis gitaigo gerak cepat dalam *manga Boku Hero Academia volume 21* karya Kohei Hirokoshi : Kajian Semantik" oleh (Pramesta, 2025). Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti makna onomatope. Perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu meneliti onomatope gitaigo yang menyatakan gerak cepat, sedangkan pada penelitian ini meneliti onomatope secara keseluruhan. Sumber data yang digunakan juga berbeda. Pada penelitian terdahulu menggunakan sumber data dari *manga Boku no Hero Academia*, namun pada penelitian ini menggunakan sumber data dari *Anime Aikatsu Season 1 Episode 1-9* karya Studio Sunrise.

Penelitian selanjutnya adalah “Onomatope dan efek visual dalam komik *One Piece Chapter 1047* Karya Oda Eiichiro” oleh (Kurniawan, 2025). Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas onomatope secara keseluruhan. Perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu juga menekankan pada efek visual yang terdapat dalam komik, sedangkan pada penelitian ini hanya berfokus pada jenis-jenis onomatope. Sumber data yang digunakan juga berbeda. Pada penelitian terdahulu mengumpulkan data dari komik *one piece*.

Selanjutnya, penelitian “Onomatope gitaigo dalam kumpulan *Nihon no douyou*” oleh (Yoviananda, 2025). Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang onomatope. Pada penelitian terdahulu tidak hanya berfokus pada bentuk onomatope, namun juga pada pola onomatope *gitaigo*. Sumber data yang digunakan juga berbeda. Penelitian terdahulu menggunakan sumber data dari *nihon no douyou*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan sumber data dari *anime Aikatsu season 1 episode 1-9*.

Terakhir, yaitu penelitian “Jenis dan makna onomatope pada *anime Barakamon episode 1-12* karya Satsuki Yoshino” oleh (Ramadhani, 2022). Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menjelaskan onomatope dan mengklasifikasikannya sesuai jenisnya. Namun, perbedaannya pada sumber data yang digunakan. Pada penelitian terdahulu mengambil sumber dari *anime Barakamon episode 1-12* karya Satsuki Yoshino.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan onomatope dalam anime *Aikatsu season 1* sebagai alat komunikasi dan ekspresi. Penelitian kualitatif digunakan karena data yang dikaji berbentuk kata, frasa, dan ekspresi verbal serta non-verbal yang tidak dapat dikuantifikasi secara statistik, tetapi perlu dipahami maknanya secara mendalam (Abdussamad, 2021; Sugiyono, 2022).

Pendekatan deskriptif digunakan karena penelitian ini berfokus pada pemaparan fenomena linguistik berupa onomatope tanpa melakukan manipulasi variabel. Penelitian ini menganalisis

bentuk, jenis, serta fungsi onomatope dalam konteks dialog dan adegan dalam anime sebagai suatu data kebahasaan dan budaya visual.

Sumber data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

1. Sumber data primer

Sumber data primer dalam penelitian adalah *anime Aikatsu season 1* yang terdiri dari 50 episode dan diproduksi oleh studio sunrise yang ditayangkan pada tahun 2012-2013 di Jepang. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya berfokus pada episode 1-9 pada *anime Aikatsu season 1*. Data diambil langsung dari adegan-adegan dalam anime tersebut yang mengandung unsur onomatope, baik secara verbal (ucapan karakter), visual (teks onomatope yang ditampilkan dalam layar), maupun auditif (sound effect atau efek suara).

2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder diperoleh dari berbagai literatur dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik onomatope, bahasa Jepang, linguistik, semantik, serta media anime. Sumber data ini digunakan untuk memperkuat landasan teori, membantu dalam proses analisis data dan membandingkan hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap sesuai dengan metode kualitatif deskriptif yang menekankan pada observasi mendalam terhadap objek kajian (Abdussamad, 2021; Sugiyono, 2022). Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui beberapa langkah-langkah yaitu observasi nonpartisipatif, dokumentasi dan transkrip, klasifikasi data dan studi pustaka.

Data yang diperoleh dianalisis dan diklasifikasikan sesuai domain berupa onomatope *gitaigo* (擬態語) dan *giongo* (擬音語). Teknik ini bertujuan untuk memahami bentuk, makna, serta fungsi onomatope dalam anime *Aikatsu season 1* sebagai alat komunikasi dan ekspresi (Chaer, 2009); (Amilia & Anggraeni, 2017). Tahapan dalam analisis data ini yaitu melalui reduksi data, klasifikasi onomatope, analisis fungsi, interpretasi data dan penyajian hasil. Data yang sudah dianalisis diklasifikasikan dan disertakan gambar dan kode pada tiap datanya. Kode yang digunakan sebagai berikut:

AI01_Epsx_Mx_Dx

Dengan keterangan:

- AI01 : *Aikatsu Season 1*
- Epsx : Episode ke-x
- Mx : Menit ke-x
- Dx : Detik ke-x

Contoh penomoran:

Episode 2 menit ke-8 detik ke-2 diberi kode
AI01_Eps02_M8_D2

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari *Anime Aikatsu Season 1 Episode 1-9* di peroleh 35 data dari keseluruhan onomatope gitaigo (擬態語) dan giongo (擬音語). Pada onomatope gitaigo (擬態語) terdapat 19 data dan onomatope giongo (擬音語) terdapat 16 data. Pada penelitian ini sudah di bedakan dan di klasifikasikan berdasarkan onomatopenya. Setelah mengklasifikasikan tiap data yang diperoleh berikut akan ditunjukkan perbedaan jumlah datanya:

Onomatope		Jumlah
Gitaigo	Giongo	
19	16	35

Dalam pengumpulan data, telah disortir sedemikian rupa untuk mendapat data yang akan diteliti berupa onomatope berwujud gitaigo (擬態語) dengan jumlah 19 data, dan onomatope berwujud giongo (擬音語) dengan jumlah 16 data.

A. Gitaigo

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan 19 data yang merupakan penggambaran keadaan atau emosi yang tidak mengeluarkan suara, seperti rasa gugup, malu, atau gembira. Berikut contoh 10 data gitaigo (擬態語) yang ditemukan pada penelitian ini:

Data 1 (AI01_Eps01_M3_D9)



Konteks:

Ichigo, Murid SMP sekaligus anak dari pemilik kedai bento, berjalan cepat menuju rumah setelah pulang sekolah. Hingga setiap langkah kakinya mengeluarkan suara 「とことこ」 yang dihasilkan dari suara Sepatu dan suara tanah.

Makna onomatope:

「とことこ」 dibaca "tokotoko"

Onomatope 「とことこ」 memiliki makna berjalan cepat (Ono, 2007). Dalam konteks ini onomatope 「とことこ」 berfungsi menggambarkan keadaan langkah kecil yang cepat. Langkah kaki yang cepat ini digambarkan dengan

- Tubuh: posisi tubuh yang tegak lurus, tidak terlalu condong kedepan.
- Kepala: Kepala tegak dan pandangan mata fokus lurus ke depan.
- Kaki: Satu kaki melangkah lurus ke depan dengan kaki lainnya di tekuk sekitar 90 derajat.

Data 2 (AI01_Eps01_M10_D56)



Konteks:

Ichigo, Aoi dan Raichi datang ke konser Mizuki Kanzaki untuk pertama kalinya. Hal itu membuat mereka merasa kagum saat melihat penampilan Mizuki, terlebih Ketika Mizuki menampilkan special appeal / daya tarik spesial. Seketika dada Ichigo terus merasa berdebar 「きゅん」

ゆん」 sepanjang malam karena terbayang-bayang penampilan Mizuki di konser.

Makna onomatope:

「きゅん」 dibaca “Kyun”

Onomatope 「きゅん」 memiliki makna berdebar (Ono, 2007). Dalam konteks ini, onomatope 「きゅん」 merupakan keadaan yang menggambarkan situasi Ichigo merasa berdebar setelah melihat konser. Perasaan berdebar dalam data ini termasuk dalam ekspresi terkejut yang berfungsi menggambarkan rasa bahagia. Menurut (Tambunan et al., n.d.) ekspresi ini dapat digambarkan dengan :

- Mata: mata yang melebar takjub
- Mulut: mulut yang terbuka

Data 3 (AI01_Eps01_M19_D17)



Konteks:

Ichigo mengikuti tes seleksi masuk ke sekolah Starlight Academy. Di ruang ganti, Ichigo mulai memasukan pakaian yang ingin ia gunakan untuk tampil pada tes seleksi tersebut. Saat kartu pakaian yang Ichigo pilih mulai ia masukan ke dalam mesin, muncul percikan kilau

「ぴかぴか」 yang muncul.

Makna onomatope:

「ぴかぴか」 dibaca “pikapika”

Onomatope 「ぴかぴか」 memiliki makna mengenai sesuatu yang berkilau, atau bercahaya (Ono, 2007). Dalam konteks ini, onomatope 「ぴかぴか」 berfungsi sebagai perwujudan dari sesuatu yang berkilau. Penggambaran dari onomatope ini sehingga dapat dikatakan sebagai 「ぴかぴか」 yaitu :

- Wujud kartu tampak bersinar dan memancarkan kilau.
- Permukaan kartu halus, licin dan mengkilap.
- Muncul bintik-bintik / percikan cahaya terang yang muncul ketika dimasukkan ke dalam mesin, yang menunjukkan bahwa kartu tersebut mengeluarkan cahaya.

Data 4 (AI01_Eps02_M11_D46)



Konteks:

Sesampainya di sekolah, Ichigo dan Aoi datang menemui panggilan Kepala Sekolah Starlight Academy, Hime. Di ruangnya, Hime memperkenalkan mereka kepada guru tari di sekolah itu, Jhonny Bep, yang akan mengajarkan dan membimbing mereka selama di sekolah Starlight Academy. Jhonny Bep merupakan guru tari yang memiliki karakter bersemangat. Seperti yang ia lakukan saat ini, Jhonny Bep masuk ke ruangan tersebut dengan dramatis. Mendobrak pintu dan berputar putar 「ぐるぐる」 tanpa henti.

Makna onomatope:

「ぐるぐる」 dibaca “guruguru”

Onomatope 「ぐるぐる」 menggambarkan keadaan berputar terus menerus. Dalam konteks ini, onomatope 「ぐるぐる」 merupakan bunyi dari gerakan yang dihasilkan oleh aksi Jhonny Bep. Menurut (Tambunan et al., n.d.) penggambaran aksi yang ini dapat digambarkan dengan :

- Berputar-putar seperti gasing
- Aksi yang dilakukan terjadi di satu tempat
- Digambarkan ada angin yang berada mengelilinginya, yang menandakan bahwa putaran tersebut dilakukan dengan cepat.

Data 5 (AI01_Eps02_M5_D36)



Konteks:

Di Ruang kepala sekolah, Hime, Kepala Sekolah Starlight Academy, memberikan ponsel pintar yang dapat digunakan untuk mengakses informasi mengenai kegiatan idol, bahkan juga digunakan untuk meletakkan busana konser mereka. Hal yang membuat Ichigo lebih berantusias 「わくわく」 adalah mengetahui bahwa idol kesukaannya, Mizuki Kanzaki, juga menggunakan ponsel itu.

Makna onomatope:

「わくわく」 dibaca "wakuwaku"

Onomatope 「わくわく」 memiliki makna seruan bersemangat, antusias (Ono, 2007). Dalam konteks ini, onomatope 「わくわく」 berfungsi menggambarkan keadaan antusias yang tinggi pada suatu hal. Penggambaran dari ekspresi ini sehingga dikatakan sebagai onomatope 「わくわく」 yaitu

- Senyum lebar, bibir melengkung ke atas.
- Mata berbinar dan terbuka lebar serta wajah yang lebih terlihat hidup.
- Alis yang terangkat
- Gerakan tubuh yang cepat

Oleh karena itu, menurut (Tambunan et al., n.d.) penggambaran ekspresi yang dilakukan oleh Ichigo ini menggambarkan dari wujud antusias.

Data 6 (AI01_Eps05_M5_D27)



Konteks:

Di ruang latihan, Ichigo dan Aoi terkejut ketika murid yang terkenal pendiam dan dijuluki sebagai gadis belati, Ran Shibuki, mengangkat matras sendiri tanpa meminta bantuan orang lain. Ran yang menyadari mereka berdua terus melihat ke arahnya memutuskan untuk bertanya kepada mereka. Hal itu membuat Ichigo dan Aoi merasa terkejut 「びっくり」.

Makna onomatope:

「びっくり」 dibaca "bikkuri"

Onomatope 「びっくり」 memiliki makna seruan terkejut (Ono, 2007). Dalam konteks ini, onomatope 「びっくり」 merupakan bunyi yang berfungsi menggambarkan keadaan terkejut. Menurut (Tambunan et al., n.d.) penggambaran dari aksi yang dilakukan oleh Ichigo dan Aoi ini sehingga dikatakan termasuk onomatope 「びっくり」 yaitu

- Mata yang terbuka lebar / membulat.
- Alis terangkat tinggi namun sedikit melengkung pada bagian tengahnya.
- Mulut sedikit terbuka.
- Bahu yang terangkat naik ke atas.
- Kehilangan kata-kata karena tidak percaya ketika Aoi dan Ichigo ditegur Ran.

Dara 7 (AI01_Eps06_M9_D59)



Konteks:

Ran datang ke asrama Ichigo dan Aoi karena mereka meminta bantuannya untuk mengajarkan membuat tanda tangan untuk jumpa fans mereka. Ketika Ran sibuk menata busana konsernya melewati ponsel pintar, Ichigo malah fokus melihat isi ponsel Ran, alih-alih membuat tanda tangan sesuai instruksi Ran. Hal itu membuat Ran kesal 「いらいら」 kepada Ichigo.

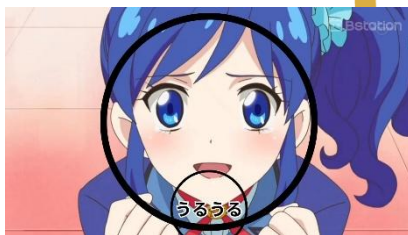
Makna onomatope:

「いらいら」 dibaca “iraira”

Onomatope 「いらいら」 memiliki makna kesal, jengkel, tidak sabar (Ono, 2007). Dalam konteks ini, onomatope 「いらいら」 merupakan keadaan yang berfungsi menggambarkan kekesal. Penggambaran ekspresi Ran, menurut (Tambunan et al., n.d.) menggambarkan dari onomatope 「いらいら」 yaitu

- Alis menurun dan mengerut ke bawah dan ke tengah yang mencipkakan wujud kerutan di dahi.
- Mata yang terlihat tajam dan terkesan melotot.
- Hidung berkerut.
- Penggambaran latar belakang yang menunjukkan adegan mencekam dan emosi yang meningkat
- Postur tubuh terlihat lebih kaku dan tegang.

Data 8 (AI01_Eps07_M21_D2)



Konteks:

Aoi mengikuti seleksi untuk Bintang iklan pom-pom creeper tapi ia tidak tahu bahwa ternyata Ran juga mengikuti seleksi tersebut. Hal itu membuat Aoi terus kepikiran dan tidak yakin bisa mengalahkan Ran. Namun saat pengumuman Bintang iklan pom-pom creeper muncul, menunjukkan Aoi berhasil

memenangkan juara dan mengalahkan Ran pada tahun awal di sekolah Starlight Academy. Hal tersebut membuat Aoi merasa terharu 「うるうる」 karena tidak menyangka.

Makna onomatope:

「うるうる」 dibaca “uruuru”

Onomatope 「うるうる」 memiliki makna mata yang berair, terharu, berkaca-kaca (Ono, 2007). Dalam konteks ini, onomatope 「うるうる」 berfungsi menggambarkan keadaan fisik yaitu berkaca-kaca, terharu yang dirasakan oleh Aoi yang tidak bisa dibendung. Hal itu menurut (Tambunan et al., n.d.) digambarkan dengan :

- Mata berkaca-kaca seperti ingin menangis.
- Senyum tipis yang tulus
- Ekspresi wajah yang terlihat lebih lembut daripada biasanya
- Bahu yang sedikit menurun

Data 9 (AI01_Eps09_M6_D33)



Konteks:

Di kantin sekolah, Ran, Aoi dan Ichigo mengetahui informasi dari ponsel pintar bahwa akan ada lomba tim. Mereka berencana mengikuti lomba bersama untuk pertama kalinya. Hal itu membuat semangat Ran membara 「めらめら」, karena selama ini Ran tidak memiliki teman lagi setelah ditinggal pergi teman seperjuangannya dahulu.

Makna onomatope:

「めらめら」 dibaca “meramera”

Onomatope 「めらめら」 memiliki makna semangat yang membara, api yang berkobar (Ono, 2007). Dalam konteks ini, onomatope

「めらめら」 berfungsi menggambarkan perasaan yang membara / bersemangat . Menurut (Tambunan et al., n.d.) onomatope ini digambarkan dengan ekspresi Ran, yaitu:

- Tatapan mata yang fokus, tegas dan penuh keyakinan.
- Penggambaran latar belakang dengan api yang membara, yang menggambarkan semangat yang membara.

Data 10 (AI01_Eps09_M13_D17)



Konteks:

Aoi, Ran dan Ichigo mengikuti lomba bersama. Ketiak Ran dan Aoi sudah berhasil mendapatkan busana premium dari desainer yang mereka sukai. Hanya Ichigo saja yang masih belum mendapat respon dari desainer Angely Sugar. Ichigo mendatangi rumah desainernya tersebut, namun di menit-menit terakhir penampilan mereka, Ichigo masih belum sampai, hal itu membuat Aoi dan Ran cemas 「はらはら」 dan mengira Ichigo tidak akan sampai tepat waktu.

Makna onomatope:

「はらはら」 dibaca "harahara"

Onomatope 「はらはら」 memiliki makna gugup, cemas, khawatir (Ono, 2007). Dalam konteks ini, onomatope 「はらはら」 merupakan bunyi yang berfungsi menggambarkan perasaan cemas. Hal ini menunjukkan bahwa selain bersifat informatif, onomatope juga digunakan sebagai alat dalam menyampaikan emosi Aoi. Menurut (Tambunan et al., n.d.) onomatope ini digambarkan dengan :

- Gestur tubuh yang terlihat gelisah, dan tegang.
- Wajah tampak tegang.
- Dahi mengkerut.

- Timbul kegiatan yang sama dilakukan berulang kali.

Dari 10 data yang telah dipaparkan, dapat menghasilkan sebuah simpulan bahwa onomatope tidak hanya berfungsi sebagai penanda bunyi atau suara, melainkan juga sebagai sarana yang memperkuat ekspresi verbal maupun nonverbal dalam interaksi tokoh. Keberadaan onomatope menjembatani maksud ucapan dengan nuansa emosi atau peristiwa yang sedang berlangsung, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih kaya dan mudah dipahami oleh penonton.

B. Giongo

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada *anime Aikatsu* ini, ditemukan 16 data giongo yang merupakan onomatope yang meniru suara nyata. Berikut adalah 10 contoh data onomatope giongo (擬音語) yang ditemukan dalam penelitian ini:

Data 1 (AI01_Eps01_M4_D55)



Konteks:

Sepulang dari sekolah, Ichigo melihat Raichi di kamar tampak memandangi foto-foto. Ichigo yang penasaran mulai mengganggu Raichi, namun tidak sengaja Ichigo menumpahkan segelas jeruk ke foto idol kesukaan Raichi, Mizuki Kanzaki, yang sulit ia dapatkan. Hal itu membuat Raichi merasa kecewa 「はあ」 kepada Ichigo.

Makna onomatope:

「はあ」 dibaca "haa"

Onomatope 「はあ」 memiliki makna kecewa, frustrasi, kesal (Ono, 2007). Dalam konteks ini, onomatope 「はあ」 menggambarkan perasaan kecewa yang dirasakan oleh Raichi. Hal ini menunjukkan bahwa onomatope dapat menggambarkan emosi

yang dirasakan oleh Raichi. Dalam onomatope ini digambarkan dengan :

- Alis yang menurun dan tertarik lebih dekat ke arah Tengah
- Menghindari kontak mata
- Bahu yang merosot / menurun seperti kehilangan tenaga
- Menundukkan kepala

Menurut (Tambunan et al., n.d.) ekspresi yang dilakukan oleh Raichi ini menggambarkan dari wujud kekecewaan, frustrasi tentang hal yang baru saja menimpanya.

Data 2 (AI01_Eps01_M7_D4)



Konteks:

Raichi berteriak gembira 「きゃー」 Ketika teman kakaknya, Aoi Kiriya, datang menemuinya setelah kakaknya, Ichigo Hoshimiya, bercerita kepada Aoi karna Ia tidak sengaja menumpahkan segelas minuman jeruk di foto idol kesukaan Raichi, Mizuki Kanzaki. Aoi datang menemui Raichi karena ia ingin mengatakan bahwa ia telah membeli tiga tiket konser untuk Raichi, Ichigo dan Aoi.

Makna onomatope:

「きゃー」 dibaca "Kyaa"

Onomatope 「きゃー」 memiliki makna jaritan kebahagiaan. (Ono, 2007). Dalam konteks ini, onomatope 「きゃー」 merupakan keadaan yang menirukan ekspresi bahagia dan bersemangat. Menurut (Tambunan et al., n.d.) penggambaran dari ekspresi ini ditandai dengan :

- Mata: mata yang terbuka lebar dengan alis terangkat.
- Mulut: mulut terbuka penuh membentuk huruf "O" atau oval.

- Bahasa tubuh: tubuh tampak penuh energi dan antusias.

Dalam Bahasa Indonesia 「きゃー」 digambarkan seperti kata "Aaa!"

Data 3 (AI01_Eps02_M3_D4)



Konteks:

Aoi dan Ichigo mengikut seleksi tes penerimaan siswi baru Starlight Academy. Setelah menyelesaikan beberapa tes tersebut. Diumumkannya bahwa Aoi dan Ichigo lolos sebagai murid baru Starlight Academy. Raichi yang bangga itu memotret Aoi dengan kameranya hingga mengeluarkan suara 「ぱしゃ」.

Makna onomatope:

「ぱしゃ」 dibaca "pasha"

Onomatope 「ぱしゃ」 memiliki makna suara kamera saat memotret, suara cipratan air (Ono, 2007). Dalam konteks ini, onomatope 「ぱしゃ」 merupakan bunyi yang berfungsi menirukan suara kamera pada saat memotret. Penggambaran onomatope ini dapat terlihat dari hal yang dilakukan Raichi kepada Aoi yaitu terus mengarahkan dan tanpa henti memotret Aoi dengan kamera analognya. Hingga mengeluarkan suara khas kamera dengan flash yang menyala. 「ぱしゃ」 jika dalam Bahasa Indonesia ini seperti bunyi "cekrek".

Data 4 (AI01_Eps02_M4_D23)



Konteks:

Setelah peresmian mereka sebagai murid baru dari sekolah Starlight Academy. Aoi dan Ichigo harus pindah ke asrama sekolah. Mereka membawa barang barang yang mereka perlukan. Suara koper Aoi terdengar 「ごろごろ」 saat rodanya bergesekan dengan tanah.

Makna onomatope:

「ごろごろ」 dibaca "gorogoro"

Onomatope 「ごろごろ」 memiliki makna suara roda koper, suara pintu geser dibuka, suara jendela digeser (Ono, 2007). Dalam konteks ini, onomatope 「ごろごろ」 merupakan bunyi yang menirukan suara roda koper yang berjalan di atas tanah. Roda yang menggelinding dan berputar kemudian bergesekan dengan permukaan tanah mengakibatkan munculnya suara. Jika dalam Bahasa Indonesia, 「ごろごろ」 digambarkan seperti suara "guduk-guduk" atau "gruk-gruk"

Data 5 (AI01_Eps02_M8_D52)



Konteks:

Aoi dan Ichigo yang baru sampai ke sekolah, langsung menemui panggilan Kepala Sekolah Starlight Academy, Hime, karena ada yang ingin disampaikan kepada mereka berdua. Aoi dan Ichigo mengetuk pintu 「こんこん」 ruangan kepala sekolah.

Makna onomatope:

「こんこん」 dibaca "konkon"

Onomatope 「こんこん」 memiliki makna suara mengetuk, suara batuk ringan (Ono, 2007). Dalam konteks ini, onomatope 「こんこん」 merupakan bunyi yang menirukan suara mengetuk pintu. Suara 「こんこん」 yang muncul itu dihasilkan dari tangan Ichigo yang mengetuk pintu kayu yang keras dan berat sehingga menghasilkan suara yang berat. 「こんこん」 ini seperti bunyi "tok-tok" dalam Bahasa Indonesia. Onomatope ini juga digambarkan dengan kalimat 失礼します yang diucapkan oleh Ichigo saat setelah mengetok pintu ruangan kepala sekolah. 失礼します merupakan kalimat yang diucapkan sebelum memasuki suatu ruangan.

Data 6 (AI01_Eps03_M20_D29)



Konteks:

Setelah seharian menjadi manager idol kesukaan mereka, Mizuki Kanzaki, mereka pulang ke asrama. Namun, ponsel Mizuki yang dititipkan kepada Ichigo terbawa oleh Ichigo. Sehingga Aoi dan Ichigo berniat mengembalikan ponsel itu malam itu juga kepada Mizuki. Tidak disangka, Mizuki yang terlihat hebat masih berlatih walaupun sudah seharian bekerja. Mereka yang tidak enak ingin mengundurkan niat mereka mengembalikan ponsel, secara tidak sengaja mereka malah menjatuhkan pot berat di samping pintu hingga mengeluarkan suara keras 「ごん」.

Makna onomatope:

「ごん」 dibaca "gon"

Onomatope 「ゴン」 memiliki makna benturan keras dan berat (Ono, 2007). Dalam konteks ini, onomatope 「ごん」 merupakan bunyi yang menirukan suara benda keras yang terbentur ke lantai. Pada situasi ini, pot bunga yang berat itu jatuh ke lantai hingga mengeluarkan bunyi benturan yang keras. Dalam Bahasa Indonesia 「ごん」 ini digambarkan seperti suara “buk”.

Data 7 (AI01_Eps04_M5_D49)



Konteks:

Ichigo pernah tidak sengaja jatuh saat tampil, rekaman itu dilihat oleh Oota yang mulai kehilangan semangat untuk menggapai impiannya melihat itu sebagai motivasi untuk bangkit. Tanpa disengaja di pagi hari saat Oota lari pagi di taman, ia bertemu Ichigo yang lagi lagi jatuh. Hingga mengeluarkan suara keras 「どて」.

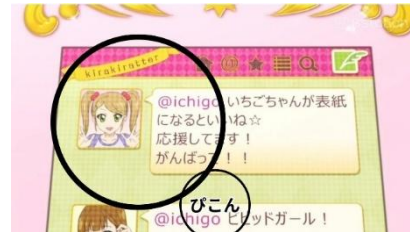
Makna onomatope:

「どて」 dibaca “dote”

Onomatope 「どて」 memiliki makna suara jatuh (Ono, 2007). Dalam konteks ini, onomatope 「どて」 merupakan bunyi yang menirukan suara tubuh yang jatuh ke tanah dengan keras. Pada situasi ini menggambarkan keadaan Ichigo yang jatuh ke tanah pada saat berlari. Dalam onomatope ini digambarkan dengan kaki yang terangkat naik, menggambarkan jatuh yang keras dan munculnya efek pasir yang beterbangan di samping, menggambarkan bahwa kerasnya jatuh itu membuat pasir di sekelilingnya terangkat seperti tersapu angin. Jika dalam Bahasa

Indonesia 「どて」 ini digambarkan seperti suara “gedebuk”.

Data 8 (AI01_Eps07_M4_D52)



Konteks:

Ketika sedang berlatih, Ichigo mendengar bunyi notifikasi 「びこん」 dari ponselnya. Ketika Ichigo membukanya, ternyata itu adalah pesan dan dukungan penggemarnya untuknya.

Makna onomatope:

「びこん」 dibaca “pikon”

Onomatope 「びこん」 memiliki makna suara notifikasi handphone, suara pesan masuk, suara perangkat elektronik (Ono, 2007). Dalam konteks ini, onomatope 「びこん」 merupakan bunyi yang menirukan suara notifikasi handphone. Seperti pada situasi ini, notifikasi ponsel Ichigo berbunyi yang berisikan dukungan dari para penggemarnya untuknya. Jika dalam Bahasa Indonesia 「びこん」 ini seperti bunyi “ting!” atau “tut!”

Data 9 (AI01_Eps06_M10_D23)



Konteks:

Ran mengajari Aoi dan Ichigo untuk membuat tanda tangan mereka sebelum acara jumpa penggemar. Namun, setelah berlatih sehabisan membuat tanda tangan bersama Aoi dan

Ran di kamar asramanya, Ichigo mulai merasa lapar sehingga perutnya berbunyi 「ぐー」.

Makna onomatope:

「ぐー」 dibaca “guu”

Onomatope 「ぐー」 memiliki makna suara perut lapar, suara mendengkur (Ono, 2007). Dalam kasus ini, onomatope 「ぐー」 merupakan bunyi yang menirukan suara perut lapar. Pada situasi ini Ichigo merasa lapar setelah membuat tanda tangan seharian. Hal ini digambarkan dengan Ichigo yang menekan perutnya dengan tangan sebagai simbol dia menahan perutnya yang sakit karena kosong. Dalam Bahasa Indonesia 「ぐー」 digambarkan sebagai bunyi “kruyuk!”

Data 10 (AI01_Eps09_M16_D13)



Konteks:

Ichigo datang menemui desainer busana yang ia suka, Angely Sugar, setelah berhari-hari pesannya tidak kunjung dibalas. Pada hari itu bertepatan dengan Ichigo yang harus tampil bersama Ran dan Aoi. Dengan menit-menit dan usaha terakhir, Ichigo ditemani oleh guru tarinya, Jhonny Bep, mengendarai mobil dengan kencang 「ぶろろろ」 untuk sampai ke lokasi lomba Ichigo, Aoi dan Ran.

Makna onomatope:

「ぶろろろ」 dibaca “burororo”

Onomatope 「ぶろろろ」 memiliki makna suara mesin yang berputar keras, suara kendaraan yang melaju (Ono, 2007). Dalam konteks ini, onomatope 「ぶろろろ」 merupakan bunyi yang menirukan suara kendaraan yang melaju pesat. Pada situasi ini, Jhonny Bep dan Ichigo mengendarai

kendaraannya dengan pesat untuk mencapai lokasi yang dituju. Digambarkan juga dengan roda ban yang terlihat tergelincir pada saat berbelok, yang menunjukkan bahwa kendaraan di gas dengan kuat sehingga meninggalkan kesan pasir yang terbang karena tersapu oleh angin. Dalam Bahasa Indonesia 「ぶろろろ」 sama seperti “brrrooommmmm”

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya intensitas penggunaan onomatope dalam Bahasa Jepang, khususnya dalam media anime yang menggabungkan aspek audio dan visual. Sebagai media multimodal, onomatope dalam anime tidak hanya berfungsi sebagai tiruan bunyi, tetapi juga sebagai sarana ekspresi bahasa yang menyampaikan makna secara langsung dan mudah dipahami.

Onomatope gitaigo (擬態語) digunakan untuk menggambarkan keadaan, emosi serta gerakan yang tidak menghasilkan suara nyata. Gitaigo dalam anime Aikatsu! Season 1 Episode 1-9 muncul dalam berbagai konteks seperti ekspresi kagum, semangat, terharu, kecewa serta kecemasan. Dengan demikian, onomatope gitaigo berfungsi sebagai penguat atmosfer adegan dan sebagai sarana penyampaian ekspresi tokoh secara efektif dalam cerita.

Onomatope giongo (擬音語) digunakan untuk menirukan bunyi nyata seperti suara benturan, suara kamera, ketukan pintu juga deru kendaraan. Munculnya onomatope giongo ini memperkaya aspek audio dalam anime karena mampu menghadirkan sensasi bunyi yang semakin memperkuat efek adegan. Giongo memberikan tekanan dramatik pada situasi tertentu sehingga alur cerita menjadi lebih hidup, dinamis dan mudah dipahami penonton. Hal ini memperlihatkan bahwa onomatope giongo tidak hanya bersifat imitasi bunyi, tetapi juga berfungsi sebagai instrument naratif dalam membangun intensitas adegan.

Secara keseluruhan, baik gitaigo (擬態語) maupun giongo (擬音語). memiliki peran penting dalam perkembangan alur cerita anime Aikatsu! Season 1 Episode 1-9. Onomatope terbukti sebagai untuk linguistik yang tidak hanya menyampaikan

bunyi dan keadaan, tetapi juga memfasilitasi ekspresi tokoh dan mendukung penyampaian pesan secara visual dan auditif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa onomatope berfungsi sebagai media komunikasi yang efektif, efisien dan informatif sekaligus sarat akan makna emosional

Saran

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya data yang hanya diambil dari sebagian episode awal dari *anime Aikatsu! Season 1*. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan analisis lanjutan terhadap seluruh episode atau bahkan membandingkan dengan musim berikutnya atau judul anime lain yang serupa untuk memperoleh gambaran yang lebih luas dan komprehensif.

Bagi pembelajar bahasa Jepang, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam memahami pentingnya onomatope dalam komunikasi sehari-hari, baik secara literal maupun implisit. Bagi penerjemah dan penulis naskah, pemahaman tentang onomatope ini juga penting untuk menjaga nuansa makna dan ekspresi dalam proses alih bahasa dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. In *Syakir Media Press*.
- Amilia, F., & Anggraeni, A. W. (2017). *Semantik : Konsep dan Contoh Analisis*. Madani.
- Chaer, A. (2014). *Linguistik Umum*. Rineka Cipta.
- Fitriani, E., & Ifianti, T. (2021). Onomatope dalam Buku Cerita Anak Dwibahasa Little Abid Seri Pengetahuan Dasar (Analisis Metode dan Prosedur Penerjemahan). *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(1), 66.
- Hinata.,S., & Hibiya, J.(1989) 外国人のための日本語例文・問題シリーズは擬音語・擬態語.Tokyo: 荒竹出版.
- Hinata, Shigeo.(1991). 擬音語・擬態語の読本.Tokyo: 小学館
- Julinafta, L., & Sari, R. P. (2022). Onomatope Dalam Komik Miles Morales: Spider-Man 2019. *MAHADAYA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 2(1), 101–114. <https://doi.org/10.34010/mhd.v2i1.6709>
- Krisdalaksana, H. (1982). *Kamus Linguistik*. PT Gramedia.
- Kurniawan, A. (2025). *ONOMATOPE DAN EFEK VISUAL DALAM KOMIK ONE PIECE CHAPTER 1047 KARYA 尾田栄一路 (ODA EIICHIRO). 1993*, 1–8.
- Kurniawan, A., Muhammadih, M., Anggita, B., Damanik, R., Sudaryati, S., Dalle, A., Juniati, S., & Nurfauziah, A. N. (2023). *Andri Kurniawan, Mas'ud Muhammadih, Bernieke Anggita Ristia Damanik, Sri Sudaryati, Ambo Dalle, Sri Juniati, Andi Neneng Nurfauziah, Suryanti*.
- Mulya, Komara (2013). *Fukushi Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Ono, M. (2007). Nihongo onomatope jiten: giongo, gitaigo 4500. In *880-02Giongo, gitaigo 4500*. Shōgakkan.
- Pramesta, F. (2025). Onomatope Jenis Gitaigo Gerak Cepat dalam Manga Boku No Hero Academia 「僕のヒーローアカデミア」 Volume 21 Karya Kohei Horikoshi: Kajian Semantik. *HIKARI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Bahasa Dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya*, 21(1), 56.
- Ramadhani, E. T. (2022). Jenis dan Makna Onomatope pada Anime Barakamon Episode 1-12 Karya Satsuki Yoshino. *Hikari*, 6(2), 109–120.
- Sahri, A. (2022). *Analisis onomatope dalam webtoon kecoa dan dendam karya renato adhitama*.
- Shofi, M. N., & Denafri, B. (2021). Onomatope dalam Komik Nusa Five Volume 1 karya Sweta Kartika. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 9(2), 164.
- Sudjiyanto, & Dahidi, A. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Penerbit Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif (untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif)*.

Alfabeta Bandung.

Tambunan, E. K., Rahayu, N., & Isnaini, Z. L. (n.d.).
*ONOMATOPOIEA THAT DESCRIBE
HUMAN FEELING (GIJOUGO) IN
ONLINE COMICS DORAEMON VOL 1-45. 1,*
1–10.

Yoviananda, N. A. (2025). *Onomatope Gitaigo (擬
態語) Dalam Kumpulan Nihon No Douyou
(日本の童謡)*. 46–55.

Yuana, C. (2024). *Makna Giongo dalam Manga
Mob Psycho*. 16.

