

PERAN ONOMATOPE VISUAL DALAM PANEL TERHADAP PEMBENTUKAN ATMOSFER PERTARUNGAN LUFFY MELAWAN KAIDO PADA *MANGA ONE PIECE*

Moh Zakiyah Bagas Saputra

Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

E-mail: moh.22033@mhs.unesa.ac.id

Dr. Dra. Parastuti, M.Pd., M.Ed.

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

E-mail: parastuti@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis peran onomatope visual dalam panel *manga* terhadap pembentukan atmosfer pertarungan pada *One Piece* chapter 1000–1049, khususnya dalam pertarungan Luffy melawan Kaido. Kajian ini dilatarbelakangi oleh kecenderungan penelitian onomatope yang lebih berfokus pada aspek linguistik, sementara perannya sebagai elemen visual yang terintegrasi dengan struktur panel masih terbatas. Penelitian ini difokuskan pada bentuk dan karakteristik onomatope visual, hubungan penempatannya dengan jenis panel, serta kontribusinya dalam membangun intensitas atmosfer. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotik multimodal. Data berupa 395 onomatope dianalisis melalui teknik baca dan catat, kemudian diklasifikasikan berdasarkan jenis (*giongo*, *giseigo*, *gitaigo*), bentuk panel (*inter panel*, *splash*, *double spread*), serta fungsi naratif panel (*establisher*, *initial*, *prolongation*, *peak*, *release*). Analisis dilakukan dengan mengintegrasikan teori onomatope, narasi visual panel, dan konsep atmosfer. Hasil penelitian menunjukkan dominasi *giongo* sebagai representasi bunyi fisik yang menegaskan intensitas pertarungan. Onomatope berukuran besar dan bertipografi tegas cenderung muncul pada *peak* panel untuk menekankan klimaks, sedangkan onomatope repetitif dominan pada *prolongation* panel untuk mengatur ritme dan ketegangan. Temuan ini menunjukkan bahwa atmosfer pertarungan terbentuk melalui integrasi sistematis antara bunyi visual dan struktur panel. Dengan demikian, onomatope visual berfungsi sebagai strategi naratif multimodal yang konstruktif dalam membangun pengalaman membaca yang imersif.

Kata kunci: visual, onomatope, multimodal, atmosfer, *One Piece*

Abstract

This study aims to clarify the role of visual onomatopoeia in constructing the atmosphere of battle scenes in *One Piece*, focusing on the fight between Luffy and Kaido from chapters 1000 to 1049. While previous studies on onomatopoeia have primarily emphasized linguistic aspects, this research approaches onomatopoeia as a visual element and highlights its interaction with panel structure. Specifically, the analysis examines the morphological characteristics of visual onomatopoeia, their spatial relationship with panel types, and their contribution to atmosphere construction. This research adopts a descriptive qualitative method based on multimodal semiotics. The data consist of 395 instances of onomatopoeia appearing in battle scenes, which are categorized into *giongo* (sound-symbolic words), *giseigo* (voice-imitative words), and *gitaigo* (mimetic words). These data are further analyzed in relation to panel formats (*inter-panel*, *splash* panel, and *double-page spread*) and narrative functions (*establisher*, *initial*, *prolongation*, *peak*, and *release*). The results indicate that sound-symbolic words representing physical impacts are the most frequently used. In addition, large and emphatically styled typography predominantly appears in *peak* panels, serving to intensify the climax of the battle. Conversely, repetitive onomatopoeia are commonly found in *prolongation* panels, contributing to the regulation of rhythm and tension within the fight. Overall, the study demonstrates that the atmosphere of battle is constructed through the integration of visualized sound and panel structure.

Keywords: visual, onomatopoeia, multimodal, atmosphere, *One Piece*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana utama dalam membangun komunikasi, baik dalam bentuk verbal maupun visual. Dalam konteks komunikasi, makna tidak hanya ditentukan oleh bentuk linguistik, tetapi juga oleh konteks sosial dan budaya yang melatarbelakanginya (Kridalaksana, 2008). Hal ini menunjukkan bahwa bahasa memiliki peran penting dalam menyampaikan pengalaman, emosi, serta dinamika interaksi manusia. Dalam media visual seperti komik, bahasa tidak berdiri sendiri, melainkan terintegrasi dengan unsur visual untuk membentuk makna yang lebih kompleks.

Komik, khususnya *manga* Jepang, merupakan salah satu media populer yang menyampaikan cerita melalui kombinasi gambar dan teks secara berurutan. Dalam *manga*, penyampaian makna tidak hanya bergantung pada dialog dan ilustrasi, tetapi juga pada elemen pendukung seperti onomatope (McCloud, 1993). Onomatope dalam *manga* tidak sekadar berfungsi sebagai tiruan bunyi, melainkan sebagai elemen visual yang mampu merepresentasikan gerakan, emosi, ritme, serta intensitas suatu adegan (Akita, 2009; Akimoto, 2002). Dengan demikian, onomatope berperan sebagai komponen penting dalam membangun atmosfer naratif, terutama dalam adegan pertarungan.

Dalam adegan pertarungan, atmosfer menjadi aspek krusial yang menentukan bagaimana pembaca merasakan ketegangan, kecepatan aksi, serta beban emosional yang dialami tokoh. Onomatope visual mampu memperkuat pengalaman tersebut dengan menghadirkan kesan bunyi secara imajinatif, seperti benturan keras, gerakan cepat, maupun tekanan psikologis. Keberadaan onomatope ini tidak dapat dipisahkan dari struktur panel *manga* sebagai ruang visual yang mengatur penyajian adegan. Variasi bentuk, ukuran, serta susunan panel berperan dalam mengontrol ritme dan intensitas cerita (Cohn, 2013; Eisner, 1985), sehingga memengaruhi persepsi pembaca terhadap dinamika peristiwa.

Hubungan antara onomatope dan panel menunjukkan adanya integrasi multimodal dalam *manga*, di mana unsur visual dan linguistik bekerja secara bersamaan dalam membangun makna. Melalui klasifikasi fungsi panel seperti *establisher*, *initial*, *prolongation*, *peak*, dan *release* (Cohn, 2013), setiap bagian panel memiliki peran dalam mengarahkan alur serta intensitas narasi. Dalam konteks ini, onomatope tidak hanya menjadi

pelengkap visual, tetapi juga berfungsi sebagai penanda klimaks, pengatur tempo, serta penguat suasana dalam adegan pertarungan.

Salah satu karya yang menunjukkan pemanfaatan onomatope secara intens adalah *manga One Piece* karya Eiichiro Oda, khususnya pada *arc* Wano Kuni dalam pertarungan antara Luffy dan Kaido (*chapter* 1000–1049). Pada bagian ini, penggunaan onomatope yang beragam, baik dari segi bentuk, ukuran, maupun penempatannya dalam panel, berkontribusi besar dalam menciptakan atmosfer pertarungan yang dinamis dan imersif. Onomatope tidak hanya merepresentasikan suara, tetapi juga menegaskan kekuatan serangan, ritme aksi, serta tekanan emosional yang dialami tokoh.

Meskipun penelitian mengenai onomatope dalam *manga* telah banyak dilakukan, sebagian besar masih berfokus pada aspek linguistik seperti bentuk dan makna. Sementara itu, kajian yang menempatkan onomatope sebagai elemen visual yang berinteraksi dengan struktur panel dalam membangun atmosfer masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran onomatope visual dalam panel *manga* terhadap pembentukan atmosfer pertarungan, khususnya pada pertarungan Luffy melawan Kaido dalam *manga One Piece chapter* 1000–1049.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menganalisis peran onomatope visual dalam membangun atmosfer pertarungan dalam *manga*. Pendekatan ini berlandaskan perspektif multimodal yang mengkaji keterkaitan antara unsur linguistik dan visual dalam membentuk makna.

Sumber data penelitian adalah *manga One Piece* karya Eiichiro Oda, khususnya pada *arc* Wano Kuni yang menampilkan pertarungan antara Luffy dan Kaido pada *chapter* 1000–1049. Data penelitian berupa onomatope visual yang muncul dalam panel-panel adegan pertarungan. Unit analisis mencakup bentuk onomatope, tipografi (jenis dan ukuran huruf), posisi dalam panel, serta keterkaitannya dengan struktur panel sebagai pembentuk narasi visual (Cohn, 2013).

Pengumpulan data dilakukan melalui metode dokumentasi dengan tahapan sebagai berikut: (1) membaca secara intensif *chapter* yang menjadi objek penelitian, (2) mengidentifikasi kemunculan onomatope visual dalam adegan pertarungan, (3) mencatat dan mengklasifikasikan data berdasarkan

karakteristik visual dan fungsi naratif, serta (4) untuk mempermudah identifikasi dan analisis peneliti memberikan kode untuk setiap panel yang dianalisis dengan format D.Chapter/Halaman, seperti data berasal dari *chapter* 1000 halaman 7 maka akan diberi kode D.00/07, diambil dari kata huruf awal “data” yaitu “D” dan dua angka terakhir pada *chapter* lalu dipisah dengan garis miring dan diikuti oleh dua digit angka pada halaman.

Analisis data dilakukan melalui empat tahap, yaitu: (1) reduksi data untuk memilih onomatope yang relevan dengan pembentukan atmosfer pertarungan, (2) klasifikasi data berdasarkan fungsi panel, yaitu *establisher*, *initial*, *prolongation*, *peak*, dan *release*, (3) interpretasi hubungan antara bentuk visual onomatope dan perannya dalam membangun intensitas, ritme, serta emosi dalam adegan, dan (4) penarikan kesimpulan berdasarkan pola yang ditemukan.

Validitas data dijaga melalui teknik triangulasi teori dengan merujuk pada konsep-konsep dalam kajian multimodal dan semiotika visual. Selain itu, analisis dilakukan secara kontekstual dengan mempertimbangkan alur naratif untuk menjaga konsistensi dan objektivitas interpretasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang berhasil dicatat dari *manga One Piece chapter* 1000-1049 khusus untuk adegan pertarungan Luffy melawan Kaido, tercatat terdapat 395 data onomatope. Berdasarkan hasil pengolahan data secara menyeluruh, ditemukan bahwa onomatope jenis *giongo* mendominasi dengan total 325 data, diikuti oleh *gitaigo* berjumlah 45 data. Dan *giseigo* berjumlah 25 data. Dominasi banyaknya jumlah *giongo* ini menunjukkan bahwa bunyi fisik, seperti benturan, dentuman, dan getaran merupakan unsur suara yang paling sering digunakan dalam adegan pertarungan. Dari keseluruhan data tersebut, dilakukan analisis lebih lanjut pada onomatope yang ada pada panel yang memiliki keunikan dari penekanan visual dan onomatope yang repetitif. Berdasarkan hal tersebut, terdapat 33 data terfokus yang akan dianalisis lebih lanjut. Dari 33 data, terdapat onomatope jenis *giongo* berjumlah 26 data, lalu *giseigo* berjumlah 4 data, sedangkan *gitaigo* hanya berjumlah 3 data saja.

Pada bentuk panel, 33 data yang terkumpul itu terdiri atas *inter panel* berjumlah 16 data, *double spread panel* berjumlah 10 data, dan *splash panel* berjumlah 7 data. Jika berdasarkan hasil

pengumpulan data jenis panelnya, 33 data yang sudah terklasifikasikan berdasarkan bentuk panel terbagi menjadi lima jenis panel yaitu *establisher* berjumlah 5 data, *initial* berjumlah 5 data, *prolongation* berjumlah 9 data, *peak* berjumlah 9 data, dan *release* berjumlah 5 data. Dari hasil tersebut terlihat jelas bahwa jenis panel *prolongation* dan *peak* muncul paling dominan.

Tabel 1 Onomatope

| Kategori | Jumlah Data | Bunyi |
|----------------|-------------------------|--|
| <i>Giongo</i> | 26 (8 bunyi berbeda) | <ol style="list-style-type: none"> ドン (<i>Don</i>) ドドン (<i>Dodon</i>) ド ド ド ド (<i>Dodododo</i>) ドオ (<i>Doo</i>) ド カ ア ン (<i>Dokaan</i>) ビュツ (<i>Byuh</i>) ドンドットット (<i>Dondottotto</i>) ドン チ ャ ン (<i>Donchan</i>) |
| <i>Giseigo</i> | 4 | <ol style="list-style-type: none"> ハア (<i>Haa</i>) ギャー (<i>Gyaa</i>) わー (<i>Waa</i>) ウ オ オ オ オ (<i>Uoooo</i>) |
| <i>Gitaigo</i> | 3 | <ol style="list-style-type: none"> スタ スタ (<i>Suta Suta</i>) しーん (<i>Shiin</i>) ゴ ゴ ゴ ゴ (<i>Gogogogo</i>) |

Tabel 2 Bentuk dan Jenis Panel

| Kategori | Sub kategori | Jumlah Data |
|--------------|----------------------------|-------------|
| Bentuk Panel | <i>Inter Panel</i> | 16 |
| | <i>Double Spread Panel</i> | 10 |
| | <i>Splash Panel</i> | 7 |
| | <i>Establisher</i> | 5 |
| | <i>Initial</i> | 5 |

| | | |
|-------------|---------------------|---|
| Jenis Panel | <i>Prolongation</i> | 9 |
| | <i>Peak</i> | 9 |
| | <i>Release</i> | 5 |

Analisis Kategori Giongo :

(1) ドン (Don)

Onomatope ドン biasanya ditempatkan pada panel *peak* dan panel bentuk *splash* atau *double spread*. Pada kemunculannya, tipografi onomatope ini memiliki ukuran yang relatif besar dan tegas dengan diikuti simbol tanda baca seru (!) untuk penegasan dalam bunyinya. Dalam konteks adegan pada onomatope ドン ini muncul pada panel yang menampilkan karakter sedang melancarkan serangan besar lalu menghasilkan dampak serangan kuat. Secara leksikal juga ドン berbunyi mewakili suara dentuman keras yang muncul akibat benturan, pukulan, atau tekanan kuat yang terjadi secara bersamaan. Namun onomatope ドン tidak hanya muncul pada adegan benturan dan ledakan saja. Berdasarkan data terdapat panel yang hanya memvisualkan dua karakter bermusuhan hanya berdiri saling menatap atau bisa disebut *face off*.



Gambar 1 D.13/16 dan D.42/13

(2) ドドン (Dodon)

Onomatope ドドン merupakan pengulangan bunyi dari ドン atau bisa disebut tingkat lanjut dari ドン yang hanya sekali dentuman, ドドン mewakili dua dentuman sekaligus hingga terkesan bunyi ini

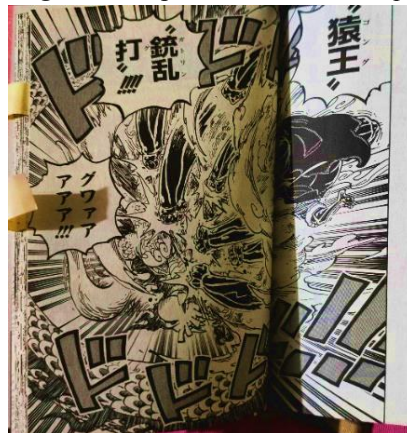
sangat berat dan padat dibandingkan ドン. Bahkan pada kemunculannya, tipografi onomatope ini sangat mirip dengan onomatope ドン. Namun onomatope ini sangat jarang muncul pada adegan serangan dan benturan, namun lebih didominasi pada penggunaan untuk adegan *face off* dan aksi awal sebuah pergerakan pada *initial panel*.



Gambar 2 D.27/02

(3) ドドドド (Dodododo)

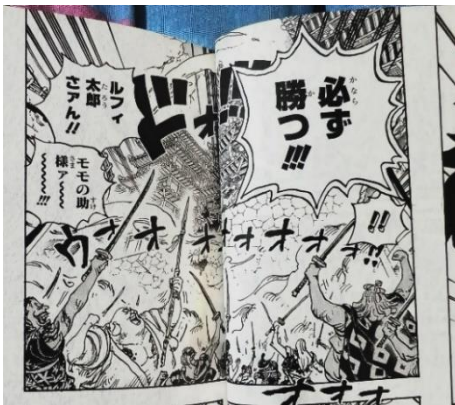
Onomatope ドドドド biasanya ditempatkan pada *prolongation* panel sebagai unsur pengatur ritme pada sebuah pertarungan. Onomatope ini juga bagian dari pengulangan suara dasar ドン tanpa adanya suara penutupan, sehingga menghasilkan efek suara yang berkelanjutan. Tipografi onomatope ini memiliki kemiripan pada ukurannya dengan dua onomatope sebelumnya, namun karena hanya ada satu suku kata pada onomatope ini terdapat beberapa panel yang penempatannya acak dari suku kata yang satu dengan yang lain. Efek berkelanjutannya dan peletakannya yang fleksibel ini membuatnya mendominasi dalam panel jenis *prolongation* dan panel berbentuk *inter panel*



Gambar 3 D.02/16

(4) ドオ (Doo)

Onomatope ドオ merupakan bentuk perpanjangan dari onomatope ドン yang di mana menghasilkan bunyi dentuman keras dengan frekuensi lama. Dalam kemunculan visualnya, ドオ sering ditempatkan pada *peak* panel khususnya pada konteks tekanan aura seperti narasi penting tokoh utama. Tipografi onomatope ini hampir sama dengan ketiga onomatope sebelumnya. Secara fungsi, ドオ berperan dalam membangun suasana dominasi dan bukan sekadar suara dentuman dari kontak fisik.



Gambar 4 D.26/11

(5) ドカアン (*Dokaan*)

ドカアン merepresentasikan ledakan keras tiba-tiba, yang di mana menggabungkan unsur *Do* (ド) sebagai efek dentuman dan *Kaan* (カアン) sebagai efek ledakan yang membuat Onomatope ini memiliki sifat yang lebih keras dan agresif daripada variasi ドン lainnya. Secara fonologis, kombinasi huruf mati 'd' dan 'k' yang diikuti vokal panjang serta diakhiri 'n' menghasilkan kesan dentuman besar yang melampaui representasi pukulan biasa.



Gambar 5 D.49/13

(6) ビュツ (*Byuh*)

Onomatope ビュツ menggambarkan Gerakan cepat hingga memotong udara seperti memukul, menebas, atau melempar. Secara visualnya, ビュツ sering ditempatkan pada objek yang bergerak cepat, baik itu karakter maupun bendanya, biasanya gerakan yang tidak memiliki dampak masif seperti ini sering muncul pada jenis panel *prolongation* untuk mengatur ritme dan momentum jalannya pertarungan. Ukurannya yang kecil hingga sedang ini membuatnya dapat fleksibel dan berorientasi mengikuti arah gerakan



Gambar 6 D.01/03

(7) ドンドットット (*Dondottotto*)

Onomatope ドンドットット merupakan bentuk kompleks dari ドン yang direpresentasikan dengan ritme musik dengan awalan dentuman, lalu diikuti ketukan ritme singkat. Dalam konteks visual *manga* ini, onomatope ドンドットット sering ditempatkan pada *prolongation* panel atau transisi menuju *initial* panel, terutama dalam adegan Luffy mengisi tenaga dengan diiringi ritme musik ini sebelum melancarkan serangan. Tipografinya berukuran sedang, lalu diikuti oleh simbol not balok (♪) dan penempatannya yang fleksibel membuat onomatope ini seperti selalu terdengar di mana Luffy berada.



Gambar 7 D.45/06

(8) ドンチャン (*Donchan*)

Onomatope ドンチャン yang merepresentasikan ドンチャン騒ぎ (Donchan sawagi) bukan bermakna kebisingan saja, namun memiliki nuansa perayaan atau festival. Bunyi ドン yang dikombinasikan dengan チャン yang mewakili bunyi ritmis, menghasilkan kesan dentuman yang berulang dan meriah, menyerupai dengan suara tabuhan, sorakan, dan kebisingan lainnya dalam suasana festival. Umumnya onomatope ini akan muncul pada panel bentuk *inter panel* dan tipografi yang hampir mirip dengan Onomatope ドンドットット sehingga bisa menyelimuti dan membawa suara festival dengan bantuan penggambaran yang ramai dari setiap panel hingga *Peak* panel terjadi atau seterusnya, agar mengarahkan pembaca *manga* merasakan suasana festival dengan intens dan berkelanjutan.



Gambar 8 D.48/16

Analisis Kategori Giseigo :

(1) ハア (Haa)

Onomatope ハア merepresentasikan suara dari helaan napas atau desahan, yang dapat ditandai karena kelelahan atau keterkejutan. Onomatope ini sering muncul mewakili respon seseorang, sehingga tipografinya yang relatif kecil dan tipis dengan dibalut gelembung dialog yang bergerigi menandakan onomatope ハア membawa emosi yang kuat dibanding percakapan biasa yang dibalut gelembung dialog bulat (McCloud, 1993).



Gambar 9 D.11/04

(2) ギャー (Gyaa)

Onomatope ギャー merepresentasikan teriakan dengan nada tinggi beriringan dengan reaksi kaget. Berdasarkan D.19/02, onomatope ini mewakili beberapa orang sehingga berbeda dengan onomatope sebelumnya, onomatope ギャー tidak memiliki gelembung dialog. Namun tipografinya hampir mirip yaitu relatif kecil dan sedikit tebal.

(3) わー (Waa)

Hampir mirip dengan ギャー, onomatope わー merepresentasikan teriakan dengan reaksi kaget. Onomatope わー tidak memiliki gelembung dialog. Namun tipografinya hampir mirip yaitu relatif kecil dan sedikit tebal. Onomatope ini hanya variasi teriakan dari onomatope sebelumnya.



Gambar 10 D.19/02

(4) ウオオオオ (Uoooo)

Onomatope ウオオオオ merepresentasikan teriakan yang panjang, dalam panel digambarkan

dengan seruan *semangat* dari banyak orang. Dengan tipografi yang tebal dan membentang di antara sudut panel membuatnya menjadi salah satu jenis *giseigo* dengan intensitas emosi paling tinggi.



Gambar 11 D.26/11

Analisis Kategori Gitaigo :

(1) スタスタ (Suta Suta)

Onomatope スタスタ bunyi langkah kaki ringan dan berulang dengan tipografi yang tegas namun berukuran kecil dan berada dalam gelembung dialog bulat yang berarti memfokuskan suara pada satu karakter atas gerakan yang dilakukannya.



Gambar 12 D.00/10

(2) しーん (Shiin)

Onomatope しーん merupakan representasi dari kondisi hening. Keheningan ini bukan sekadar ketiadaan suara, namun sebagai penguat atmosfer hening kepada para pembaca. Secara data, teridentifikasi bahwa しーん memiliki gelembung dialog dan tidak memiliki gelembung dialog. Secara tipografi, keduanya sama-sama berukuran kecil



Gambar 13 D.19/02

(3) ゴゴゴゴ (Gogogogo)

Onomatope ゴゴゴゴ ini sangat unik dibandingkan onomatope yang lain dengan merepresentasikan emosi dan atmosfer mencekam itu sendiri daripada suara fisik tertentu (*Japanese Onomatopoeia For Manga Artists*). Sangat berbeda dengan beberapa onomatope yang sebelumnya, onomatope ini lebih bekerja ke arah atmosferik dan psikologis. Pada kemunculannya lebih dominan ke *establisher* panel untuk memperkenalkan kondisi atmosfer sekitar hanya dengan bermodalkan visual latar tempat dan karakter yang berdiam diri dengan kombinasi tipografi gelap dan garis yang bergerigi menyelimuti seisi panel.



Gambar 14 D.13/15

Analisis Peran Onomatope Visual dalam Panel Terhadap Pembentukan Atmosfer Pertarungan :

Onomatope visual dalam pertarungan Luffy dan Kaido berfungsi sebagai penguat intensitas fisik sekaligus pembangun tekanan emosional dan psikologis. Dominasi *giongo* pada *splash panel* dan

double spread menandai benturan dan ledakan sebagai titik klimaks, seperti ドン dan ドカァン yang memusatkan perhatian pada dampak serangan dan mempertegas perbedaan tingkat kekuatan. Sementara itu, bentuk repetitif seperti ドドドド pada inter panel membangun kesinambungan aksi dan ritme cepat, sehingga pertarungan terasa panjang dan berkelanjutan.

Di sisi lain, tekanan emosional dibangun melalui *gitaigo* dan *giseigo*. Onomatope seperti ゴゴゴゴ menghadirkan atmosfer ancaman, sedangkan しーん menandai keheningan yang menekan setelah aksi. *Giseigo* seperti ハア dan ウオオオオ merepresentasikan respons emosional karakter, seperti kelelahan dan intensitas reaksi.

Secara keseluruhan, onomatope visual berperan sebagai pengatur ritme fisik dan emosional, yang memperkuat atmosfer pertarungan secara imersif melalui integrasi dengan struktur panel.

Tabel 3 Peran Onomatope Visual Dalam Panel Terhadap Pembentukan Atmosfer

| Dat a | Onomatope | Jenis Panel | Fungsi Atmosfer |
|-------|------------------|---------------------|--|
| 00/08 | ドン (Don) | <i>Establisher</i> | Menekankan hawa kehadiran dengan dentuman dramatis |
| 00/10 | スタスタ (Suta Suta) | <i>Initial</i> | Menciptakan bunyi santai dalam ketegangan |
| 00/16 | ドン (Don) | <i>Peak</i> | Menegaskan dampak pukulan |
| 01/03 | ビュッ (Byuh) | <i>Prolongation</i> | Mengatur tempo pada gerakan cepat |
| 01/11 | ド ド ン (Dodon) | <i>Initial</i> | Menandai awal gerakan dengan dentuman dramatis |

| | | | |
|-------|---------------------------------------|---------------------|--|
| 01/15 | ド ド ン (Dodon) | <i>Establisher</i> | Menekankan hawa kehadiran dengan dentuman dramatis |
| 02/16 | ド ド ド ド (Dodododo) | <i>Prolongation</i> | Menjaga ritme pertarungan melalui pukulan beruntun |
| 03/01 | ド ド ド ド (Dodododo) | <i>Prolongation</i> | Menjaga ritme pertarungan melalui pukulan beruntun |
| 03/02 | ド ド ド ド (Dodododo) | <i>Prolongation</i> | Menjaga ritme pertarungan melalui pukulan beruntun |
| 11/04 | ハア (Haa) | <i>Release</i> | Menunjukkan kelelahan dari dampak pertarungan |
| 13/15 | ゴゴゴゴ (Gogogogo) | <i>Establisher</i> | Membangun suasana mengancam dan tegang |
| 13/16 | ドン (Don) | <i>Peak</i> | Menghadirkan kejutan dengan dentuman dramatis |
| 19/02 | しーん (Shiin) ギャー (Gyaa) わー (Waa) | <i>Release</i> | Menghadirkan keheningan di tengah-tengah kepanikan |
| 26/11 | ドオ (Doo) | <i>Peak</i> | Menghadirkan intensitas emosi |

Peran Onomatope Visual dalam Panel terhadap Pembentukan Atmosfer Pertarungan Luffy Melawan Kaido pada
Manga One Piece

| | | | |
|-------|--------------------------|---------------------|--|
| | ウオオオオ (Uoooo) | | dengan efek dentuman dramatis |
| 27/02 | ド ド ン (Dodon) | <i>Establisher</i> | Menekankan hawa kehadiran dengan dentuman dramatis |
| 36/17 | ド ド ン (Dodon) | <i>Release</i> | Menegaskan dampak akhir pertarungan dengan dentuman dramatis |
| 37/12 | ドドドガガガ (Dododogaga) | <i>Prolongation</i> | Menjaga ritme pertarungan melalui pukulan beruntun |
| 42/15 | ドン (Don) | <i>Peak</i> | Menegaskan dampak pukulan |
| 43/03 | ドン (Don) | <i>Establisher</i> | Menekankan hawa kehadiran dengan dentuman dramatis |
| 45/06 | ドン (Don) | <i>Peak</i> | Menghadirkan kejutan dengan dentuman dramatis |
| 45/06 | ドンドットット (Dondottotto) | <i>Prolongation</i> | Membangun suasana tegang melalui ketukan ritme yang kian cepat |
| 46/01 | ドンドットット (Dondottotto) | <i>Prolongation</i> | Membangun suasana tegang melalui ketukan ritme yang kian cepat |

| | | | |
|-------|--------------------------|---------------------|---|
| 46/02 | ドンドットット (Dondottotto) | <i>Prolongation</i> | Membangun suasana tegang melalui ketukan ritme yang kian cepat |
| 46/04 | ド ド ド ド (Dodododo) | <i>Prolongation</i> | Menjaga ritme pertarungan melalui pukulan beruntun |
| 47/08 | ドン (Don) | <i>Peak</i> | Menegaskan dampak pukulan |
| 47/16 | ドオン (Doon) | <i>Initial</i> | Menandai awal gerakan dengan kehadiran objek besar |
| 48/02 | ド ド ン (Dodon) | <i>Initial</i> | Menekankan hawa kehadiran dengan dentuman dramatis sebelum benturan |
| 48/03 | ドン (Don) | <i>Initial</i> | Menandai awal gerakan dengan kehadiran objek tidak lazim |
| 48/16 | ドンチャン (Donchan) | <i>Prolongation</i> | Menghadirkan latar suara festival atau keramaian |
| 49/13 | ドカアン (Dokaan) | <i>Peak</i> | Menegaskan dampak pukulan dengan efek ledakan |

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa dalam adegan pertarungan berskala besar, onomatope *giongo* berfungsi sebagai elemen utama dalam memperkuat persepsi kekuatan serangan dibandingkan ekspresi verbal tokoh. Atmosfer pertarungan dibangun melalui intensitas fisik terlebih dahulu, kemudian diperluas ke dimensi emosional. Hal ini terlihat dari penggunaan onomatope seperti ドン pada peak panel, yang dengan tipografi besar dan dominan tidak hanya mengikuti visual, tetapi mengintervensi ruang panel untuk menegaskan momen klimaks.

Pada tahap *prolongation*, penggunaan bentuk repetitif seperti トドトド menunjukkan fungsi sebagai penjaga ritme. Pola bunyi berulang tanpa penutup konsonan menciptakan efek kontinuitas, sehingga pertarungan dipersepsikan berlangsung tanpa jeda. Dengan demikian, intensitas tidak hanya dibangun melalui satu benturan besar, tetapi melalui akumulasi bunyi yang terstruktur menuju klimaks.

Selain itu, tekanan emosional dibangun melalui *giseigo* dan *gitaigo*. Onomatope seperti ハア merepresentasikan kelelahan, sementara ギャー dan わー memperluas ketegangan ke lingkungan sekitar. Di sisi lain, コゴゴゴ menunjukkan fungsi atmosferik yang bersifat simbolis, menghadirkan aura ancaman tanpa representasi bunyi konkret.

Secara struktural, distribusi onomatope pada berbagai jenis panel menunjukkan sistem multimodal yang seimbang, di mana panel mengatur alur visual dan onomatope memperkuat intensitas melalui bunyi dan tipografi. Dengan demikian, atmosfer pertarungan terbentuk dari integrasi terstruktur antara elemen visual dan auditif, bukan sekadar efek tambahan.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa onomatope visual dalam pertarungan Luffy dan Kaido didominasi oleh *giongo* yang merepresentasikan bunyi fisik seperti benturan, dentuman, dan ledakan. Variasi tipografi, terutama ukuran besar dan garis tebal pada panel klimaks berfungsi menegaskan intensitas serangan, sementara bentuk lebih kecil digunakan untuk gerakan ringan dan respons emosional. Pola repetisi bunyi seperti ドン, トドン,

dan トドトド menunjukkan gradasi intensitas yang berperan dalam membangun ritme pertarungan.

Selain itu, terdapat keterkaitan konsisten antara penempatan onomatope dan struktur panel. Onomatope intens muncul pada peak panel untuk menandai klimaks, sedangkan bentuk repetitif mendominasi *prolongation* panel sebagai pengatur tempo. Pada tahap awal, onomatope juga berfungsi membangun tekanan atmosferik sebelum aksi terjadi.

Secara keseluruhan, onomatope visual terbukti berperan sebagai elemen multimodal yang mengintegrasikan bunyi dan visual dalam membentuk atmosfer pertarungan. Fungsinya mencakup penanda intensitas, pengatur ritme, serta penguat respons emosional, sehingga menghasilkan pengalaman membaca yang imersif dan dinamis.

Saran

Masih banyak kekurangan peneliti dalam menyampaikan hasil penelitian ini, itu sebabnya bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti onomatope secara lebih luas, baik dari segi jenis, fungsi, maupun penggunaannya pada berbagai genre *manga* agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran onomatope dalam membangun makna dan atmosfer cerita. Selain itu, penelitian berikutnya diharapkan menggunakan pendekatan atau metode yang berbeda untuk memperkaya kajian mengenai unsur visual dalam komik. Penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi referensi bagi akademisi dalam mengembangkan kajian semiotik dan linguistik, serta memberi wawasan bagi *mangaka*/pembuat komik mengenai pentingnya penempatan onomatope dan panel secara strategis untuk menciptakan atmosfer yang membuat pengalaman membaca menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Akita, K. (2009). *A Grammar of Sound-Symbolic Words in Japanese*. Kobe University Doctoral Dissertation.

Akimoto, M. (2002). *Yōtai no Fukushi to Giongo・Gitaigo* (様態の副詞と擬音語・擬態語). Tokyo: Hitsuji Shobō.

Athmaja, Z. A. E. (2019). *Analisis semiotika Charles Sanders Peirce terhadap etika Bushidō dalam komik One Piece* (Skripsi sarjana). Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta. <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/175029>

Peran Onomatope Visual dalam Panel terhadap Pembentukan Atmosfer Pertarungan Luffy Melawan Kaido pada
Manga One Piece

- Bungin, B. (2003). Analisis data penelitian kualitatif (*1st ed.*). Raja Grafindo Persada
- Chaer, A. (2012). Linguistik umum. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cohn, N. (2013). *The visual language comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images*. London: Bloomsbury
- Cohn, N. (2013). *Visual narrative structure*. *Cognitive Science*
- Dingemanse, Mark. (2012). Advances in the Cross-Linguistic Study of Ideophones. *Language and Linguistics Compass*
- Eder, J. (2008). "Affective Audiovisual Experience." *Audiovisual Emotions* (ed. Carl Plantinga & Greg M. Smith). New York: Routledge.
- Eisner, Will. (1985). *Comics and Sequential Art*. Tamarac, FL: Poorhouse Press.
- Guinness World Records. (2022). *One Piece Manga Achievement Record*. [Online] Diakses dari <https://www.guinnessworldrecords.com>
- Gumbrecht, H. U. (2004). *Production of Presence: What Meaning Cannot Convey*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Hamano, S. (1998). *The Sound-Symbolic System of Japanese*. Stanford, CA: CSLI Publications.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design (2nd ed.)*. London: Routledge.
- Kridalaksana, H. (2008). Kamus Linguistik (Edisi keempat). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kurniawan, A. (2025). Onomatope dan Efek Visual dalam Komik *One Piece Chapter 1047* karya Eiichiro Oda. Hikari: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang.
- Leech, Geoffrey. (1981). *Semantics: The Study of Meaning (2nd ed.)*. Harmondsworth: Penguin Books.
- Moleong, L. (2010). Metode penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mikkonen, K., & Lautenbacher, J. (2019). *Global attention in reading comics: Eye-movement indications of interplay between narrative content and layout*.
- Mikkonen, K., & Lautenbacher, J. (2018). *Relations and the multimodality of comics*
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. New York: HarperCollins.
- Parera, Jos Daniel. (2004). *Teori Semantik*. Jakarta: Erlangga.
- Peirce, C. S. (1931–1958). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce (Vols. 1–8)*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Subendra, Arif Fahmi (2024). Bentuk dan Makna Onomatope Dalam Komik *One Piece Volume 105* karya Eiichiro Oda.
- Wagiman. (2008). *Onomatope dalam Bahasa Jepang*. Surabaya: Universitas Airlangga.