

ANALISIS ONOMATOPE VOICE OVER BAHASA JEPANG PADA KARAKTER GAME GENSHIN IMPACT: KAJIAN SEMANTIK

Syafrinda Anindya Siwi

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

E-mail: syafrinda.22023@mhs.unesa.ac.id

Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd

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

E-mail: zaenalfanani@unesa.ac.id

Abstract

Japanese is a language that attracts many learners due to its unique characteristics and one of which is onomatopoeia. Onomatopoeia in Japanese refers to sound that imitating expressions derived from both animate and inanimate objects, as well as expressions that describe conditions or activities. The use of Japanese onomatopoeia can be found in the game such as Genshin Impact, particularly the Japanese voice over. This study focuses on the classification of types of onomatopoeia and the analysis of contextual meanings in sentences containing onomatopoeia within character profile monologues. This research is based on several theoretical frameworks. The theory used for classification of types of onomatopoeia and analysis of contextual meaning. In addition, this study refers to several previous studies with similar topics. This research employs a descriptive qualitative method, with Genshin Impact as the data source. The data consist of onomatopoeia expressions found in character monologue within the character profile section of the game. The analysis of contextual meaning and classification of onomatopoeia revealed a distribution of 2 onomatopoeia with giongo onomatopoeia type, 4 onomatopoeia with giseigo onomatopoeia type, 10 onomatopoeia with gitaigo onomatopoeia type, 14 onomatopoeia with giyougo onomatopoeia type, and 2 onomatopoeia with gijougo onomatopoeia type. Out of 80 total data points analyzed for contextual meaning, 48 instances were identified as grammatical meanings, while 32 pertained to thematic meanings within sentences containing onomatopoeia. These findings suggest that the game Genshin Impact serves as a viable supplementary medium for Japanese language learning..

Keywords: onomatopoeia, types of onomatopoeia, contextual meaning, semantics

要旨

日本語は、多くの学習者に好まれている言語の一つである、その特徴の一つとしてオノマトペである。オノマトペとは、生物と無生物の音を真似するである。このようなオノマトペは、ゲームに日本語のボイスオーバーがあり、その名は『原神』である。この論文は、『原神』のキャラクタープロフィールからオノマトペのデータを見つめる、その種類のオノマトペを含む文の文脈的意味の分析を目的がある。本研究は、複数の専門家による理論的基盤を活用している。これらの理論は、タイプの分類と文脈的意味の分析に用いられる。この論文の研究方法は記述的質的研究である。データは、キャラクタープロフィールからの使ったオノマトペがあるダイアログ。分析の結果、オノマトペの種類は、擬音語 2 例、擬声語 4 例、擬態語 10 例、擬容語 14 例、擬情語 2 例が確認される。また、文脈的意味の分析では、80 データが得られ、その内訳は文法的意味が 48 例、主題的意味が 32 例である。以上の結果から、ゲーム『原神』は日本語学習を支援する教材の一つとして活用可能である。

キーワード：オノマトペ、オノマトペの種類、文脈的意味、意味論

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang digemari oleh setiap pelajar bahasa. Struktur kalimat bahasa Jepang berbeda dengan struktur kalimat bahasa Indonesia. Sebelum memahami bahasa Jepang, perlu untuk mengetahui tata bahasa Jepang terlebih dahulu. Ilmu yang mengkaji tata bahasa yaitu ilmu linguistik (Effendi, 2017:1). Onomatope dalam bahasa Jepang memiliki beberapa jenis yaitu *giongo*, *gitaigo*, *gijougo*, *giseigo*, dan *giyougo*. Beberapa pengertian dari jenis onomatope pada penelitian tentang onomatope *giongo*, *gitaigo*, dan *gijougo*. Tiruan suatu bunyi yang dihasilkan dari suara benda mati yaitu *giongo*. *Gitaigo* merupakan kata yang menggambarkan sebuah keadaan dari benda mati (Saputra, 2022:153), sebagai contoh pada kata *pika pika* yang memiliki arti berkilau. Seperti dalam bahasa Indonesia, masyarakat Indonesia menyebut benda yang berkilau dengan ‘kelap-kelip’. *Gijougo* merupakan kata yang menggambarkan sebuah emosi atau perasaan manusia (Pratita, 2023:2088). Jepang memasukkan onomatope ke dalam beberapa karya lokal mereka seperti anime, manga, drama, hingga *game*. Genshin Impact merupakan *game* yang diciptakan dan dikembangkan oleh perusahaan bernama Mihoyo, *game* Genshin Impact dirilis pada 28 September 2020. *Game* ini menjadi populer di seluruh negara ketika awal rilis, termasuk Indonesia. Genshin Impact mengangkat tema *Role Playing Game (RPG)* dengan karakter dan cerita seperti anime *genre* fantasi. *Game* ini dapat dimainkan pada Android, Ios, Windows, dan Play Station 5. Saat ini pada versi barunya 6.4 Luna V, Genshin Impact memiliki 112 karakter *playable*. Genshin Impact mendukung beberapa bahasa yang dapat digunakan untuk mengisi suara karakter (*voice over*) dan sebagai *subtitle*, salah satunya adalah bahasa Jepang. Pada bagian menu karakter, terdapat profil karakter yang dilengkapi *voice over*. Player dapat memahami cerita setiap karakter di bagian profil karakter tersebut, dari makanan kesukaan atau hobi setiap karakter *playable*. Bagian fitur profil karakter dalam *game* Genshin Impact menjadi bahan penelitian ini karena terdapat onomatope pada beberapa monolog setiap karakter. Peneliti menemukan perbedaan makna bahasa dalam *voice over* dan *subtitle* pada profil setiap karakter *playable game* Genshin Impact. Perbedaan tersebut ditemukan ketika menggunakan *voice over* dan *subtitle* yang berbeda, sebagai contohnya akun Genshin Impact peneliti sendiri. Pada akun Genshin Impact peneliti menggunakan *voice over* bahasa Jepang dan *subtitle* bahasa Indonesia. Perbedaan pada dua bahasa yang berbeda mungkin tidak terlalu

diperhatikan oleh beberapa orang umum, tetapi hal tersebut tidak boleh dianggap remeh pada pembelajar bahasa Jepang sendiri. Penelitian ini menggunakan *game* sebagai objek penelitian karena mengikuti perkembangan generasi sekarang yang menggunakan *game* untuk menjadi pendukung belajar. Begitu juga pembelajar bahasa Jepang yang menggunakan fitur bahasa Jepang pada *game*-nya untuk belajar. Onomatope merupakan sebuah elemen yang dapat dipelajari dalam bahasa Jepang. Karena hal tersebut, onomatope yang ada di dalam *game* dapat dianalisis dari jenis onomatope dan makna kontekstual kalimatnya agar memudahkan pembelajar yang menggunakan *game* sebagai pendukung belajarnya. Sehingga penelitian ini mengangkat fokus objek penelitian yaitu analisis jenis onomatope dan makna kontekstual onomatope *voice over* bahasa Jepang pada karakter *game* Genshin Impact dengan kajian semantik. Penelitian ini berlandaskan pada kajian semantik dan menggunakan dua teori pada jenis onomatope dan makna kontekstualnya.

1. Semantik

Semantik mencakup studi tentang arti kata, frasa, dan kalimat. Semantik dengan objeknya yaitu makna, berada di seluruh atau di semua tataran yang bangun-membangun. Pada teori Bapak Linguistik Modern, Ferdinand de Saussure, menyatakan bahwa tanda linguistik terdiri dari komponen signifiant dan signifie, studi linguistik tanpa disertai dengan studi semantik adalah tidak ada artinya (Chaer, 2012:284). Bahasa Jepang dari semantik adalah Imiron. Semantik (imiron) memegang peranan penting karena bahasa yang digunakan dalam komunikasi yaitu untuk menyampaikan suatu makna (Sutedi, 2019:122). Konsep dari semantik yaitu ketika seseorang sedang menyampaikan ide kepada lawan bicaranya, dan lawan bicara dapat menangkap makna yang disampaikan.

2. Makna kontekstual

Makna kontekstual memiliki dua jenis, yaitu makna gramatikal dan makna tematikal (Sitaresmi&Fasya, 2011:70), Makna gramatikal dalam bahasa Jepang yaitu bunpouteki-imi. Dalam bahasa Jepang, *joshi* (partikel) dan *jodoushi* (kopula) tidak memiliki makna leksikal, tetapi memiliki makna gramatikal (Sutedi, 2019:126). Sebagai contoh pada kata *isogashi-i* dan *tabe-ru*, makna leksikal dalam kata tersebut terletak pada *isogashi* dan *tabe* yang bermakna sibuk dan makan. Sedangkan makna gramatikalnya terletak pada akhir kata yaitu (*i*) dan (*ru*), karena termasuk dalam kopula yang

dapat berubah bentuk sesuai dengan konteksnya. Makna tematikal adalah makna yang dikomunikasikan oleh pembicara atau penulis, baik melalui urutan kata-kata, fokus pembicaraan, maupun penekanan pembicaraan (Sitaresmi&Fasya, 2011:81).

3. Jenis onomatope

Giongo dan *gitaigo* terpecah menjadi beberapa macam. Seperti *giongo* yang memiliki arti sebagai tiruan bunyi, tiruan bunyi tersebut tidak memiliki pengelompokan yang jelas. Pecahan dari *giongo* dan *gitaigo* termasuk pengelompokan dari gabungan onomatope tersebut. *Giongo* sering disebut juga *giseigo*, *gitaigo* terbagi menjadi beberapa kelompok yaitu *giyougo* dan *gijougo*. Berikut adalah penjelasan menurut teori Parastuti dkk. (2017):

a. *Giongo*

Giongo merupakan kata yang menyatakan suara makhluk hidup atau bunyi yang keluar dari benda mati. *Giongo* lebih menunjukkan tiruan bunyi benda mati. Sebagai contohnya 雨がザアザア降ったね.

b. *Giseigo*

Giseigo merupakan kata yang menunjukkan tiruan bunyi makhluk hidup. Tiruan bunyi makhluk hidup yaitu terdiri dari suara manusia dan suara hewan. Sebagai contoh 森の中にケロケロの音が聞こえます.

c. *Gitaigo*

Gitaigo merupakan kata yang menggambarkan sebuah aktivitas atau keadaan. *Gitaigo* lebih menyatakan sebuah keadaan dari benda mati daripada menyatakan bunyi. Contohnya 服がボロボロになった.

d. *Giyougo*

Giyougo termasuk kesatuan yang membangun *gitaigo*. *Giyougo* merupakan kata yang menunjukkan keadaan dan tingkah laku makhluk hidup. Seperti うさぎがあっちこっちぴょんぴょんする.

e. *Gijougo*

Gijougo memiliki kesamaan dengan *giyougo* yaitu termasuk kelompok yang membangun *gitaigo*. *Gijougo* merupakan kata yang digunakan untuk menggambarkan

perasaan atau emosi manusia. Contoh 映画を見たときわくわくす.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif merupakan kata-kata atau gambaran sesuatu (Pratama, 2019:340). Kata-kata atau gambaran mengacu pada onomatope yang dianalisis jenis dan makna kontekstual. Sumber data penelitian ini adalah *game* Genshin Impact, dan data penelitian pada penelitian ini adalah onomatope yang digunakan dalam monolog karakter Genshin Impact pada bagian profil karakter. Peneliti menggunakan 24 karakter *playable* dari *game* Genshin Impact yang mengucapkan atau menggunakan onomatope di dalam monolog profil karakter. Karakter *playable* tersebut yaitu Albedo, Bennett, Chevreuse, Collei, Diona, Durin, Faruzan, Flins, Furina, Gaming, Gorou, Kaedehara Kazuha, Kinich, Kuki Shinobu, Lyney, Razor, Sangonomiya Kokomi, Skirk, Wanderer, Xiangling, Xilonen, Xingqiu, Yao Yao, dan Zhongli.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah studi literatur. Studiliteratur adalah metode penelitian yang mengumpulkan data dari berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal, dan laporan penelitian. Sesuai dengan metode yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu pengumpulan data onomatope dari monolog karakter *game* Genshin Impact, jurnal yang menjadi referensi, dan buku yang menjelaskan mengenai makna dan jenis onomatope.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik analisis dokumen. Analisis dokumen merupakan teknik pengumpulan data kualitatif yang melibatkan pengumpulan, penelaahan, dan interpretasi dokumen atau materi tertulis yang relevan dalam penelitian (Sumbodo, 69:2024). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan *voice over* dan *subtitle* bahasa Jepang pada *game* Genshin Impact, peneliti juga menggunakan *platform Youtube* untuk mencari karakter yang tidak dimiliki pada akun peneliti sendiri. Setelah itu, mendengarkan setiap monolog karakter Genshin Impact pada bagian profil karakter untuk mencari penggunaan onomatope. Profil setiap karakter hanya dapat dilihat jika memiliki karakternya. Monolog pada menu profil karakter juga terbatas dan harus menaikkan level setiap karakter agar dapat melihat keseluruhan monolog.

Analisis data kualitatif adalah proses menggali, memahami, dan menafsirkan data non-angka, seperti teks, gambar, suara, atau video, untuk

menemukan pola, tema, dan makna yang tersembunyi di dalamnya (Sumbodo, 73:2024). Analisis data bertujuan untuk mengolah data menjadi sebuah informasi, sehingga dapat mempermudah untuk dipahami dan berguna untuk menjawab rumusan masalah pada sebuah penelitian. Berikut adalah langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam menganalisis data (1) Mengumpulkan data berupa monolog yang mengandung onomatope pada profil setiap karakter *playable* menggunakan subtitle dan voice over bahasa Jepang dari sumber data yaitu *game Genshin Impact*, (2) Menganalisis arti setiap onomatope yang ditemukan dalam bahasa Indonesia dan mengklasifikasi jenis onomatope menggunakan teori yang sudah ditemukan, (3) Menganalisis makna kontekstual setiap kalimat dalam monolog yang mengandung onomatope dengan terbagi menjadi dua yaitu makna gramatikal dan makna tematikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam penelitian ini berbentuk tabel agar merangkum atau meringkas hasil analisis data, tabel terbagi menjadi dua untuk hasil data jenis onomatope dan hasil data makna kontekstual. Pada jenis onomatope memperoleh 32 data dan makna kontekstual terdapat total 80 data, berikut adalah beberapa contoh tabel dari hasil penelitian

No.	Nama Karakter	Onomatope	Jenis onomatope
1.	Kaedebara Kazuha	ザアザア	Giongo
2.	Skirk	バリっと	Giongo
Jumlah			2

No.	Nama Karakter	Onomatope	Jenis onomatope
1.	Bennett	ゲホゲホ	Giseigo
2.	Furina	コホン	Giseigo
Jumlah			4

No.	Nama Karakter	Onomatope	Jenis onomatope
1.	Albedo	ちょんちょん	Gitaigo
2.	Flins	じめじめ	Gitaigo
Jumlah			10

No.	Nama Karakter	Onomatope	Jenis onomatope
-----	---------------	-----------	-----------------

1.	Collei	バタバタ	Giyougo
2.	Diona	ペロペロ	Giyougo
Jumlah			14

No.	Nama Karakter	Onomatope	Jenis onomatope
1.	Chevreuse	ノコノコ	Gijougo
2.	Faruzan	ワクワク	Gijougo
Jumlah			2

No.	Makna kontekstual	Jumlah
1.	Makna gramatikal Contoh kalimat yang bermakna gramatikal: ガイアを描く時はちょんちょんで終わるよ	48
2.	Makna tematikal Contoh kalimat hasil analisis makna tematikal:でも/人はじっと/見つめるのは/失礼に当たるとも/聞いたよ/	32
Total		80

Peneliti menggunakan 24 karakter *playable* yang mengucapkan atau menggunakan onomatope pada monolog profil karakter. Berikut adalah beberapa karakter yang menggunakan onomatope dalam monolognya beserta analisis jenis onomatope dan analisis makna kontekstual sesuai dengan teori.

1. Albedo

Onomatope dalam monolog: 「ガイアを描く時はちょんちょんで終わるよー」

Subtitle bahasa Indonesia: “Tapi aku mungkin cuma perlu tiga goresan untuk menggambar wajah Kaeya~”

Konteks kalimat: Albedo merupakan karakter yang pandai menggambar. Kaeya merupakan teman kerja dari Albedo, penampilan Kaeya adalah laki-laki tinggi dengan rambut yang sedikit panjang dan menggunakan penutup mata di sebelah kanan. Albedo berkata ketika menggambar wajah Kaeya hanya membutuhkan beberapa goresan saja, satu untuk tali mukanya, satu untuk tali penutup matanya, dan satu lagi untuk penutup matanya.

Pada onomatope dalam monolog karakter Albedo tersebut yaitu ちょんちょん memiliki arti gerakan atau sentuhan yang dilakukan secara berulang. Dengan demikian, *subtitle* bahasa Indonesia pada

monolog karakter Albedo kurang tepat. Dari penjelasan tersebut, ちょんちょん termasuk **jenis onomatope gitaigo**.

Makna gramatikal dalam kalimat yaitu pada kata 終わるよ. 終わる bermakna ‘selesai’, dengan penambahan partikel (助詞) yaitu よ di belakang kata 終わる menjadikan penegasan dalam kata tersebut. Dengan demikian, makna gramatikal dalam kalimat tersebut yaitu 終わるよ menjadi penegasan untuk onomatope ちょんちょん yang menjelaskan bahwa menggambar wajah Kaeya itu mudah dan cepat selesai.

Pada penggalan monolog tersebut, Albedo menggunakan jeda bicara seperti ガイアを描く時は/ ちょんちょん/ で終わるよ. Berdasarkan hal tersebut, penggalan monolog karakter Albedo memiliki **makna tematikal** untuk memberi informasi kepada *traveller (player)* bahwa Albedo ketika menggambar wajah Kaeya sangatlah mudah.

2. Bennett

Onomatope dalam monolog: 「はんぶんこして... うん、うまい...っ! ゲホゲホッ ...悪い、喉に詰まった」

Subtitle bahasa Indonesia: “Aku akan membaginya untukmu-*uhuk, uhuk!* Maaf, aku hampir saja tersedak!”

Konteks kalimat: Bennett merupakan karakter yang kurang beruntung di dalam *game*-nya. Ketika dia memakan makanan siangnya yaitu *sandwich* yang sudah dibagi dengan *traveller*, tidak lama setelah makan satu gigit, Bennett tersedak hingga batuk.

Pada onomatope dalam monolog karakter Bennett tersebut yaitu ゲホゲホ memiliki arti tiruan dari suara batuk. Dengan demikian, *subtitle* bahasa Indonesia pada monolog karakter Bennett sudah tepat, karena menggunakan tiruan suara batuk yang digunakan dalam bahasa Indonesia. Dari penjelasan tersebut, ゲホゲホ termasuk **jenis onomatope giseigo**.

Makna gramatikal dalam kalimat yaitu pada kata 喉に詰まった. 喉 Memiliki arti tenggorokan dan 詰まった dari kata 詰まる bermakna ‘tersumbat’. Penggunaan partikel (助詞) に untuk menjelaskan letak atau posisi, dan kopula (助動詞) ~った untuk penggunaan kalimat lampau. Dengan

demikian, makna gramatikal dalam kalimat tersebut yaitu 喉に詰まった menjelaskan bahwa onomatope ゲホゲホ digunakan karena potongan *sandwich* yang telah tersangkut pada tenggorokan Bennett.

Pada penggalan monolog tersebut, Bennett menggunakan jeda bicara seperti はんぶんこして.../ うん、/ うまい...っ! ゲホゲホッ ...悪い、/ 喉に詰まった. Berdasarkan hal tersebut, penggalan monolog karakter Bennett memiliki **makna tematikal** untuk memberi informasi kepada *traveller (player)* bahwa Bennett batuk karena *sandwich* yang telah dimakannya tersumbat di tenggorokan Bennett.

3. Chevreuse

Onomatope dalam monolog: 「我々が追うような人物は、ノコノコと街中を歩くはずないからな」

Subtitle bahasa Indonesia: “Oknum-oknum yang kami tangani bukan tipe yang sering muncul begitu saja di jalanan.”

Konteks kalimat: Chevreuse merupakan karakter dengan pekerjaan polisi patroli di kota Fontaine. Chevreuse menjelaskan bahwa tugas pasukan patroli bukan untuk patroli biasa, melainkan seperti tugas mencari target yang akan diburu. Oknum-oknum yang menjadi target pasukan patroli bukanlah orang yang akan muncul di jalanan.

Pada onomatope dalam monolog karakter Chevreuse tersebut yaitu ノコノコ memiliki arti menggambarkan sifat seseorang yang tidak peduli atau acuh tak acuh. Dengan demikian, *subtitle* bahasa Indonesia pada monolog karakter Chevreuse sudah tepat secara konteks yang sesuai dengan sifat tidak peduli manusia. Dari penjelasan tersebut, ノコノコ termasuk **jenis onomatope gijougo**.

Makna gramatikal dalam kalimat yaitu pada kata 歩くはずないからな. 歩く memiliki makna ‘berjalan’ dan はず berarti ‘seharusnya’. Penggunaan kopula (助動詞) ~ないから untuk kalimat negatif yang berarti ‘tidak mungkin’, dan partikel (助詞) な untuk penegasan seperti partikel よ. Dengan demikian, makna gramatikal dalam kalimat tersebut yaitu 歩くはずないからな menjelaskan onomatope ノコノコ digunakan untuk penegasan bahwa target patroli yang tidak peduli dan tidak mungkin berjalan di sekitar kota.

Pada penggalan monolog tersebut, Chevreuse menggunakan jeda bicara seperti 我々が/ 追うような

人物は/ ノコノコと/ 街中を歩くはずないからな。
Berdasarkan hal tersebut, penggalan monolog karakter Chevreuse memiliki **makna tematikal** untuk memberi informasi kepada *traveller* (*player*) bahwa target dari pasukan patroli tidak akan seenaknya jalan di tengah kota.

4. Collei

Onomatope dalam monolog: 「色々バタバタしちゃったな」

Subtitle bahasa Indonesia: “Aah, aku jadi malu.”

Konteks kalimat: Collei menyiapkan kue ulang tahun pada hari ulang tahun *traveller*. Collei merupakan karakter yang suka salah tingkah karena memiliki riwayat penyakit mematikan. Maka dari itu, Collei tidak memiliki pengalaman untuk menyiapkan pesta kejutan ulang tahun.

Pada onomatope dalam monolog karakter Collei yaitu バタバタ memiliki arti tingkah laku yang tergesa-gesa atau sibuk. Dengan demikian, *subtitle* bahasa Indonesia pada monolog karakter Collei kurang tepat. Dari penjelasan tersebut, バタバタ termasuk dalam **jenis onomatope giyougo**.

Makna gramatikal dalam kalimat yaitu pada kata しちゃったな. しちゃった merupakan bentuk dari しまう dengan kopula (助動詞) た yang memiliki arti sudah melakukan. Penggunaan partikel (助詞) な untuk penegasan seperti partikel よ. Dengan demikian, makna gramatikal dalam kalimat tersebut yaitu しちゃったな menjelaskan onomatope バタバタ digunakan untuk penegasan bahwa Collei jadi tergesa-gesa karena tidak pernah menyiapkan pesta ulang tahun.

Pada penggalan monolog tersebut, Collei menggunakan jeda bicara seperti 色々バタバタ/しちゃったな. Berdasarkan hal tersebut, penggalan monolog karakter Collei memiliki **makna tematikal** untuk memberikan informasi kepada *traveller* (*player*) bahwa Collei menjadi tergesa-gesa.

5. Diona

Onomatope dalam monolog: 「ペロペロ、これでよし、夢になって無くならないように...

subtitle bahasa Indonesia: “Tetaplah seperti ini, jangan biarkan ini menjadi sebuah mimpi lagi.”

Konteks kalimat: Diona memiliki sebuah masa lalu di mana dia memiliki teman baik seperti *traveller*, tetapi karena sudah lama Diona tidak tahu jika teman itu asli atau hanya mimpi. Karena hal tersebut, Diona

ingin memastikan *traveller* ini asli dengan tangannya dan bukan sebuah mimpi lagi.

Pada onomatope dalam monolog karakter Diona tersebut, yaitu ペロペロ memiliki arti tingkah laku atau pergerakan sedang menjilat sesuatu. Dengan demikian, *subtitle* bahasa Indonesia dalam monolog karakter Diona kurang tepat karena tidak memiliki penjelasan pada gerakan yang dilakukan oleh karakter Diona. Dari penjelasan tersebut, ペロペロ termasuk dalam **jenis onomatope giyougo**.

Makna gramatikal dalam kalimat yaitu pada kata 夢になって, これでよし dan 無くならないように. Pada kata 夢になって, penggunaan kopula (助動詞) ~なって berasal dari kata なる yang memiliki arti ‘menjadi’, kopula tersebut tidak merubah arti asli dari なる. Partikel (助詞) で pada kata これでよし memiliki fungsi untuk kata sambung dari これ dan よし. Kopula ~ない memiliki makna negatif, tetapi karena terdapat kata setelahnya yaitu ように yang memiliki arti ‘berharap’, menjadikan kata 無くならないように tidak bermakna negatif. Partikel (助詞) に pada kata ように berfungsi untuk imbuhan. Dengan demikian, makna gramatikal dalam kalimat tersebut yaitu 夢になって, これでよし dan 無くならないように menjelaskan bahwa onomatope ペロペロ dalam penggalan monolog hanya sebuah penggambaran gerakan dari Diona yang memastikan *traveller* bukanlah sebuah mimpi.

Pada penggalan monolog tersebut, Diona menggunakan jeda bicara seperti ペロペロ/ これでよし/ 夢になって無くならないように. Berdasarkan hal tersebut, penggalan monolog karakter Diona memiliki **makna tematikal** untuk memberikan informasi kepada *traveller* (*player*) bahwa Diona berharap *traveller* bukan sekadar mimpi.

6. Faruzan

Onomatope dalam monolog: 「子供じゃあるまいし、雨が降ったくらいでワクワクするわけじゃないじゃろう」

Subtitle bahasa Indonesia: “Sudah lama, lama, lamaaa sekali sejak aku boleh disebut ‘anak kecil’, jadi sudah lama sekali juga aku tidak merasa harus senang ketika melihat hujan turun.”

Konteks kalimat: Faruzan merupakan manusia yang memiliki umur panjang dan menjadi dosen di kota Sumeru. Ketika hujan turun, Faruzan menyadari kalau dia bukanlah anak kecil lagi. Maka dari itu, Faruzan tidak akan merasa senang hanya karena hujan turun.

Pada onomatope dalam monolog Faruzan tersebut, yaitu ワクワク memiliki arti menggambarkan suatu perasaan berdebar-debar karena suatu hal yang menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan *subtitle* bahasa Indonesia dalam monolog tersebut sudah tepat. Dari penjelasan tersebut, ワクワク termasuk **jenis onomatope gijougo**.

Makna gramatikal dalam kalimat yaitu pada kata するわけない. Penggunaan kopula (助動詞) ~わけない bermakna negatif dalam sebuah kalimat, maka arti dari kata するわけない adalah ‘tidak akan melakukan’. Dengan demikian, makna gramatikal dalam kalimat tersebut yaitu するわけない menjelaskan bahwa onomatope ワクワク digunakan untuk penggambaran perasaan dari karakter Faruzan yang tidak mungkin senang hanya karena hujan turun.

Pada penggalan monolog tersebut, Faruzan menggunakan jeda bicara seperti 子供じゃあるまいし/ 雨が降ったくらいで/ ワクワクするわけない/ じゃろう. Berdasarkan hal tersebut, penggalan monolog karakter Faruzan memiliki **makna tematikal** untuk memberikan informasi kepada *traveller (player)* bahwa Faruzan bukanlah anak kecil lagi yang akan senang hanya karena hujan turun.

7. Flins

Onomatope dalam monolog: 「風霜や、積まれた苔だらけの石...じめじめした匂いから、しばし離れるのもいいでしょう」

Subtitle bahasa Indonesia: “Baiklah, mari kita tinggalkan angin dan embun beku, tumpukan batu, lumut, dan bau air laut.”

Konteks kalimat: Flins sudah lama berpura-pura menjadi manusia di depan orang lain, hanya beberapa orang yang mengetahui masa lalu Flins termasuk *traveller*. Flins penasaran sampai kapan dia akan bertahan untuk berpura-pura. Karena percakapan tersebut, Flins mengajak *traveller* meninggalkan tempat yang menjadi saksi bisu percakapan dialog tersebut.

Pada onomatope dalam monolog tersebut, yaitu じめじめ memiliki arti penggambaran keadaan yang sedang lembab. Dengan demikian, penggunaan *subtitle* bahasa Indonesia belum sesuai dengan arti dari onomatope tersebut. Kata setelah onomatope yaitu “した匂いから”, membuka arti baru yaitu “bau yang sudah lembab”, terlihat sebuah kalimat yang mengandung kata bau yaitu kalimat “bau air laut”. Dari penjelasan tersebut, じめじめ termasuk dalam **jenis onomatope gitaigo**.

Makna gramatikal dalam kalimat yaitu pada kata 積まれた dan した匂いから. Kopula (助動詞) ~た berfungsi untuk kalimat lampau, maka arti dari kata 積まれた adalah ‘sudah tersumbat’. Penggunaan kopula ~た untuk kata する, dan menjadi した yang bermakna lampau. Kata 匂い memiliki arti ‘bau’, penambahan partikel (助詞) ~から berfungsi untuk menjelaskan kata sebelumnya dan memiliki arti ‘dari’. Dengan demikian, makna gramatikal dalam kalimat tersebut yaitu 積まれた dan した匂いから menjelaskan bahwa onomatope じめじめ digunakan untuk penggambaran keadaan ketika sedang lembab dalam cerita karakter Flins.

Pada penggalan monolog tersebut, Flins menggunakan jeda bicara seperti 風霜や/ 積まれた苔だらけの石/ じめじめした匂いから/ しばし離れるのも/ いいでしょう. Berdasarkan hal tersebut, penggalan monolog karakter Flins memiliki **makna tematikal** untuk memberikan informasi kepada *traveller (player)* bahwa Flins ingin meninggalkan tempat yang telah disebutkan tersebut.

8. Furina

Onomatope dalam monolog: 「受け取るといい。コホンッ...僕が許そう!」

Subtitle bahasa Indonesia: “Ambil saja... Aku kasih izin!”

Konteks kalimat: Pada mode eksplorasi Furina, ketika membuka peti harta karun yang ditemuinya, Furina akan berbicara kalimat tersebut.

Pada onomatope dalam monolog tersebut, yaitu コホン memiliki arti penggambaran suara batuk tetapi secara terucap, dalam bahasa Indonesia dapat disamakan dengan kata ‘ahem’. Dengan demikian, penggunaan *subtitle* bahasa Indonesia monolog tersebut kurang penambahan kata seperti

‘ahem’ untuk awal kalimat agar mengetahui makna atau penggunaan コホンッ. Dari penjelasan tersebut, コホンッ termasuk dalam **jenis onomatope giseigo**.

Makna gramatikal dalam kalimat yaitu pada kata ゆるそう. Kata ゆるそう berasal dari kata 許す yang memiliki arti ‘mengizinkan’, penambahan kopula (助動詞) ~そう mengubah arti menjadi ‘(subjek) beri izin’. Dengan demikian, makna gramatikal dalam kalimat tersebut yaitu ゆるそう menjelaskan onomatope コホン digunakan untuk tiruan bunyi batuk untuk menutupi sikap angkuh Furina.

Pada penggalan monolog tersebut, Furina menggunakan jeda bicara seperti 受け取るといい/ コホンッ/ 僕がゆるそう. Berdasarkan hal tersebut, penggalan monolog karakter Furina memiliki **makna tematikal** untuk memberikan informasi kepada *traveller (player)* bahwa Furina memberikan izin secara angkuh untuk menerima hadiah dari peti harta karun yang dia buka.

9. Kaedehara Kazuha

Onomatope dalam monolog: 「あのザアザアとした音を聞くと心地好い夢を見る」

Subtitle bahasa Indonesia: “Suara hujan selalu bisa membuatku tertidur lelap.”

Konteks kalimat: Kaedehara Kazuha merupakan seorang *ronin* yang suka berpindah tempat. Kazuha bercerita bahwa dia sewaktu kecil suka dengan hujan, suara dari hujan membuat dirinya nyaman hingga tertidur lelap.

Pada onomatope dalam monolog tersebut, yaitu ザアザア memiliki arti penggambaran tiruan suara dari hujan. Dengan demikian, **subtitle** bahasa Indonesia dalam monolog sudah tepat. Dari penjelasan tersebut, ザアザア termasuk dalam **jenis onomatope giongo**.

Makna gramatikal dalam kalimat yaitu pada kata ザアザアとした. Penggunaan partikel (助詞) と dalam kata tersebut berfungsi untuk kata sambung dari kopula (助動詞) ~した. Kopula ~した bermakna lampau, sesuai dengan kalimat tersebut yang menceritakan masa lalu karakter Kaedehara Kazuha. Dengan demikian, makna gramatikal dalam kalimat tersebut yaitu ~とした menjelaskan bahwa

onomatope ザアザア digunakan untuk menceritakan masa lalu Kazuha yang suka dengan hujan.

Pada penggalan monolog tersebut, Kaedehara Kazuha menggunakan jeda bicara seperti あのザアザア/ とした音を/ 聞くと/ 心地好い/ 夢を見る. Berdasarkan hal tersebut, penggalan monolog karakter Kaedehara Kazuha memiliki **makna tematikal** untuk memberikan informasi kepada *traveller (player)* bahwa Kazuha sewaktu kecil suka hujan hingga suara hujan bisa membuat dia tertidur.

10. Skirk

Onomatope dalam monolog: 「丸い虫は焼くと美しい金に輝き、殻はパリッとしていて身も香ばしく美味だった」

Subtitle bahasa Indonesia: “Ketika matang, warnanya berubah jadi kuning keemasan. Luarnya renyah, dalamnya empuk, gurih sekali...”

Konteks kalimat: Skirk bercerita tentang makanan favoritnya, dia menyukai sejenis serangga yang tidak diketahui namanya. Guru Skirk selalu memberinya serangga tersebut untuk dibakar di api unggun dan dimakan setelah latihan. Serangga tersebut mempunyai tekstur yang renyah di luar dan lembut di dalam, dan rasanya gurih.

Pada onomatope dalam monolog karakter Skirk yaitu パリッと memiliki arti sebuah tiruan suara dari sesuatu yang renyah dan garing, dalam bahasa Indonesia sendiri memiliki onomatope serupa seperti ‘Kriuk’. Dengan demikian, penggunaan **subtitle** bahasa Indonesia dalam monolog Skirk sudah benar. Dari penjelasan tersebut, パリッと termasuk dalam **jenis onomatope giongo**.

Makna gramatikal dalam kalimat yaitu pada kata パリッとしていて dan 美味だった. Penggunaan kopula (助動詞) ~していて memiliki makna yang sama dengan kopula ~して, dan kedua kopula tersebut tidak merubah makna asli dari kata sebelumnya. Lalu pada kata 美味だった yang berasal dari kata 美味 yang berarti ‘enak’, penambahan kopula ~だった berfungsi untuk penggunaan kalimat lampau pada akhir kalimat. Dengan demikian, makna gramatikal dalam kalimat tersebut yaitu していて dan 美味だった menjelaskan bahwa onomatope パリッと digunakan untuk tiruan suara dari bunyi renyah serangga yang sedang dimakan Skirk saat itu.

Pada penggalan monolog tersebut, Skirk menggunakan jeda bicara seperti 殻は/パリっと/していて/身も香ばしく/美味だった. Berdasarkan hal tersebut, penggalan monolog dari Skirk memiliki **makna tematikal** untuk memberikan informasi kepada *traveller (player)* bahwa Skirk menjelaskan makanan favoritnya.

PENUTUP

Simpulan

1. Klasifikasi jenis onomatope pada penelitian ini menurut teori Parastuti dkk. (2017), jenis onomatope terbagi menjadi lima yaitu giongo, giseigo, gitaigo, giyougo, dan gijougo. Peneliti menemukan 32 onomatope bahasa Jepang yang digunakan dalam monolog 24 karakter Genshin Impact. Karakter Genshin Impact lebih banyak menggunakan onomatope dengan jenis *giyougo*, karena setiap karakter akan menceritakan pengalaman aktivitasnya kepada *traveller (player)* dengan menggunakan onomatope jenis *giyougo* agar pembaca lebih memahami maksud yang disampaikan setiap karakter dalam *game* Genshin Impact.
2. Menurut Sitaresmi dan Fasya (2011), makna kontekstual terbagi menjadi dua yaitu makna gramatikal dan makna tematikal. Makna gramatikal menggunakan teori Sutedi (2019), peneliti menemukan 48 makna gramatikal dalam kalimat yang mengandung onomatope dari profil karakter Genshin Impact. Pada makna tematikal menggunakan teori Sitaresmi dan Fasya (2011), peneliti menganalisis makna tematikal 32 kalimat yang mengandung onomatope dalam monolog karakter. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa makna gramatikal dalam kalimat pada monolog yang mengandung onomatope banyak ditemukan karena penggunaan gaya bahasa Jepang yang beragam dari setiap karakter Genshin Impact.

Saran

1. Landasan teori untuk jenis onomatope dapat memakai sumber buku yang lebih relevan atau yang dapat menjadi patokan, misalnya dengan menggunakan buku asli dari ahli orang Jepang.
2. Analisis makna selain makna kontekstual, seperti makna leksikal. Jika ingin analisis secara keseluruhan kalimat, lebih baik menggunakan analisis makna kontekstual.
3. Data monolog atau dialog yang menggunakan *voice over* bahasa Jepang dapat lebih luas lagi, tidak hanya dalam lingkup profil karakter saja namun dapat

menggunakan data dari dialog *quest* yang ada pada Genshin Impact.

4. Bagi peneliti selanjutnya yang tidak tahu untuk meneliti apa tetapi ingin menggunakan sumber data dari *game* Genshin Impact, dapat menggunakan topik onomatope seperti penelitian ini, atau dapat mencari selain onomatope seperti analisis gaya bicara karakter Genshin Impact. Mengingat karakter Genshin Impact sudah melebihi 100 dan dengan gaya bicara yang berbeda-beda.

DAFTAR PUSAKA

- Chaer, Abdul. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Effendi, M. Syahrin. 2017. *Linguistik Sebagai Ilmu Bahasa*. STKIP PGRI Lubuklinggau, diakses pada 4 Mei 2025
- Febriyanti, Dian. 2012. *Analisis Makna Gitaigo Dalam Komik ChibiMaruko-Chan Volume 12*. Universitas Brawijaya, diakses pada 17 Maret 2026
- Kurniawan, Muchamad Rizki, dan Yuana, Cuk. 2024. *Jenis Dan Makna Onomatope Dalam Anime Isekai Izakaya Nobu Karya Natsuya Semikawa*. Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, diakses pada 17 Maret 2026
- Kushartanti. 2005. *Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Maulana, Rivo Rahman. 2018. *Analisis Penggunaan Tanoshii, Ureshii Dan Yorokobu Dalam Kalimat Bahasa Jepang*. Universitas Pendidikan Indonesia, diakses pada 2 Maret 2026
- Parastuti, dkk. 2017. *Ungkapan dan Ekspresi Onomatope Bahasa Jepang*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya
- Pratama, P. W. Y, Suartini, N. N, dan Sadyana, I. W. 2019. *Analisis Bentuk Fonologi Dan Makna Onomatope Dalam Video Lagu Anak-Anak Berbahasa Jepang*. Universitas Pendidikan Ganesha, diakses pada 11 Mei 2025
- Pratita, Ina I, Parastuti dan Rusmiyati. 2023. *The Use of Gijougo-Type Mimesis In Mangadougua Youtube Channel フェルミ漫画大学*. Universitas Negeri Surabaya, diakses pada 11 Mei 2025
- Puspita, Laurensia Elya, dan Ratini. 2024. *Analisis Makna Leksikal, Gramatikal, Referensial, dan Non Referensial Pada Cerpen Surat Rahasia Dari Tuhan Karya Amelia Bunga Nofitaari*. Universitas Musamus, diakses pada 1 Maret 2026
- Raihan, Muhammad. 2023. *Analisis Pemakaian Dialek Kansai Dalam Game Genshin Impact*. Universitas Pendidikan Indonesia, diakses pada 2 Mei 2025
- Resha, Firdhani, Firmansyah Dian Bayu dan Kurniawan Eko. 2021. *Kuchiguse in the*

- Nintendo Switch Console Game Study of Onomatopoeic in “Atsumare: Doubutsu no Mori”. Universitas Jendral Soedirman, diakses pada 10 Februari 2026
- Saltina, dan Dinar, Sri Suryana. 2017. Fungsi Dan Katagori Bersufiks -I Dan -KAN Dalam Koran Kendari Pos. Jurnal Bastra diakses pada 1 Maret 2026
- Saputra, I, Nasution, Y. A, dan Aibonotika, A. 2022. Onomatope Benturan Pada *Shounen Manga* Jepang Dalam Komik *Kimetsu No Yaiba* Vol 1-3. Universitas Riau, Pekanbaru, diakses pada 11 Mei 2025
- Sitairesmi, Nunung dan Fasya, Mahmud. 2011. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Bandung: UPI PRESS
- Sudjianto, dan Dahidi Ahmad. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bekasi: Kesaint Blanc-Anggota IKAPI
- Sumbodo, Yama P, Marzuki, Yudhantara, Sandi Mahesa, dan Widiastuti. 2024. Metode Penelitian Panduan Lengkap Untuk Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Campuran. Medan: PT Media Penerbit Indonesia
- Sutedi, Dedi. 2019. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press
- Sutinah, Usi. 2011. Analisis Kontrasif Onomatope Dalam Bahasa Jepang Dengan Bahasa Indonesia: Kajian Semantik Terhadap Onomatope Yang Merujuk Suara Hewan dan Manusia. Universitas Pendidikan Indonesia, diakses pada 17 Maret 2026
- Sutrisna, Tri. 2017. Bentuk Dan Strategi Penerjemahan Onomatope Bahasa Jepang Pada Komik *One Piece* (Penerjemahan). Universitas Diponegoro Semarang, diakses pada 17 Maret 2026
- Thunder. (2021 Agustus 25). All Voice Lines/Voice-Overs (Japanese). [Video Youtube]. Diakses melalui https://youtube.com/playlist?list=PLTGs1BR8FvBmK4li7rQ4rKPPQpb9nH_kW&si=jzXKoC7wsxS7oTD9. 9 Mei 2025