

TINDAK TUTUR ILOKUSI DALAM ONOMATOPE GIONGO PADA MANGA CRAYON SHINCHAN EPISODE 226–230 KARYA 臼井儀人 & UYスタジオ: KAJIAN PRAGMATIK

Nety Amelia Miranda

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: nety.22020@mhs.unesa.ac.id

Dr. Ina Ika Pratita, M.Hum

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

E-mail: inaikapratita@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji klasifikasi giongo, jenis, dan fungsi tindak tutur ilokusi dalam penggunaan giongo (擬音語) pada manga Crayon Shinchon Episode 226–230 karya 臼井儀人 & UYスタジオ. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan sumber data manga Crayon Shinchon Episode 226–230 terbitan Futabasha. Sebanyak 24 data dikumpulkan melalui teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) dan teknik catat. Instrumen utama adalah peneliti sendiri yang dibantu tabel analisis data. Analisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman dengan triangulasi teori Kindaichi (1978) dan Searle (1979). Hasil menunjukkan seluruh data terklasifikasi sebagai giongo yang merepresentasikan bunyi nyata meliputi bunyi mekanis, aktivitas manusia, lingkungan, intensitas tinggi, dan psikologis. Ditemukan tiga jenis tindak tutur ilokusi yakni representatif, ekspresif, dan direktif dengan dominasi representatif. Secara fungsi, giongo berperan sebagai penanda kontekstual yang memperkuat daya ilokusi, membangun suasana adegan, dan menyampaikan makna pragmatik melalui keterpaduan unsur verbal dan visual. Disimpulkan bahwa giongo merupakan bagian sistem komunikasi multimodal yang berfungsi pragmatik dalam manga. Penelitian selanjutnya disarankan mengkaji gitaigo dan giseigo dengan pendekatan multimodal yang lebih luas.

Kata Kunci: *pragmatik, tindak tutur ilokusi, giongo, onomatope, manga*

Abstract

This study aims to examine the classification of giongo, the types, and the functions of illocutionary speech acts in the use of giongo (擬音語) in the manga Crayon Shinchon Episodes 226–230 by 臼井儀人 & UYスタジオ. This study employs a qualitative descriptive approach with the manga Crayon Shinchon Episodes 226–230 published by Futabasha as the data source. A total of 24 data were collected through the Non-Participatory Observation technique (SBLC) and note-taking technique. The primary instrument is the researcher herself, assisted by a data analysis table. Analysis was conducted using the Miles and Huberman interactive model with theoretical triangulation referring to Kindaichi (1978) and Searle (1979). The findings reveal that all data are classified as giongo representing real-world sounds including mechanical sounds, human activity sounds, environmental sounds, high-intensity sounds, and psychological sounds. Three types of illocutionary speech acts were identified, namely representative, expressive, and directive, with a dominance of the representative type. In terms of function, giongo serve as contextual markers that reinforce illocutionary force, construct scene atmosphere, and convey pragmatic meaning through the integration of verbal and visual elements. It is concluded that giongo constitute part of a multimodal communication system that functions pragmatically in manga.

Keywords: *pragmatics, illocutionary speech acts, giongo, onomatopoeia, manga*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana utama dalam aktivitas komunikasi manusia. Dalam kajian linguistik modern, bahasa tidak hanya dipandang sebagai sistem tanda, tetapi juga sebagai alat untuk melakukan tindakan dalam konteks sosial (Austin, 1962). Pandangan tersebut tercermin dalam pragmatik, yaitu cabang linguistik yang mengkaji hubungan antara bahasa dan konteks penggunaannya (Levinson, 1983). Makna sebuah tuturan tidak hanya ditentukan oleh makna leksikal, tetapi juga dipengaruhi oleh situasi tutur, tujuan komunikasi, relasi penutur dan mitra tutur, serta konteks sosial yang melatarbelakanginya.

Salah satu unsur kebahasaan yang mencerminkan hubungan erat antara bahasa dan konteks adalah onomatope. Dalam bahasa Jepang, onomatope memiliki tingkat produktivitas yang sangat tinggi serta digunakan secara luas dalam komunikasi sehari-hari maupun media populer. Tsujimura (2014) menegaskan bahwa sistem onomatope bahasa Jepang merupakan salah satu yang paling kaya dan produktif di antara bahasa-bahasa di dunia, mencakup ribuan bentuk yang terus berkembang. Nitta (2009) menjelaskan bahwa onomatope bahasa Jepang tidak hanya menirukan bunyi, tetapi juga menggambarkan keadaan, gerakan, suasana, dan intensitas suatu aktivitas secara singkat serta ekspresif.

Dalam klasifikasi onomatope bahasa Jepang, dikenal tiga kelompok utama, yaitu *giongo* (擬音語) yang menirukan bunyi nyata, *gitaigo* (擬態語) yang menggambarkan keadaan, dan *giseigo* (擬声語) yang menirukan suara makhluk hidup. Di antara ketiganya, *giongo* menjadi jenis yang paling banyak ditemukan dalam media visual seperti manga karena fungsinya yang langsung merepresentasikan bunyi nyata dari benda, aktivitas manusia, maupun fenomena alam. Kindaichi (1978) mengklasifikasikan *giongo* ke dalam lima sub-kategori: bunyi mekanis, bunyi aktivitas manusia, bunyi lingkungan, bunyi intensitas tinggi, dan bunyi psikologis.

Dalam konteks pragmatik, *giongo* tidak hanya berfungsi sebagai tiruan bunyi, tetapi juga berperan sebagai penanda situasi dan penegas tindakan sehingga membantu pembaca memahami maksud komunikasi dalam suatu peristiwa tutur. Hal ini relevan dengan teori tindak tutur Searle (1979) yang mengklasifikasikan fungsi ilokusi tuturan ke dalam lima kategori: representatif, direktif, komisif, ekspresif, dan deklaratif. Daulton (2012) menyatakan bahwa onomatope dalam bahasa Jepang memiliki fungsi yang melampaui sekadar fonetik, yakni berperan dalam aspek semantis dan pragmatik sebagai strategi komunikasi.

Penggunaan *giongo* yang kaya dapat ditemukan dalam manga, yaitu media multimodal yang memadukan unsur verbal dan visual. Dalam manga, onomatope hadir tidak hanya sebagai bagian dari bahasa, tetapi juga sebagai elemen visual yang ditampilkan melalui bentuk tulisan, ukuran huruf, dan penempatan dalam panel. Maynard (2005) menegaskan bahwa unsur bahasa dalam manga memiliki keterkaitan erat dengan visual sehingga pemaknaan tidak dapat dilepaskan dari konteks panel. McCloud (1993) mendefinisikan komik sebagai rangkaian gambar yang disusun berurutan untuk menyampaikan informasi, yang menjadikan manga relevan sebagai objek kajian pragmatik.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji onomatope dari berbagai sudut pandang. Ramadhani (2019) meneliti *giongo* dalam manga *Doraemon* dan menemukan dominasi bunyi aktivitas manusia, namun belum mengaitkan temuan dengan dimensi pragmatik tindak tutur ilokusi. Dewi dkk. (2022) mengkaji *giongo* dalam manga *Spy x Family* dari sisi semantik tanpa menyentuh dimensi pragmatiknya. Ramadhanti (2024) menganalisis onomatope dalam *Tokyo Revengers* dari sudut semiotik visual, namun belum menganalisis fungsi pragmatik tuturannya secara sistematis. Setiawati (2024) meneliti *giongo* dalam lagu anak berbahasa Jepang dan mengidentifikasi fungsi komunikatifnya, namun objek berupa media audio sehingga dimensi multimodal verbal-visual belum dapat dianalisis. Dengan demikian, kajian yang menghubungkan *giongo* dengan tindak tutur ilokusi dalam media multimodal manga masih terbatas.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan klasifikasi *giongo* dalam manga *Crayon Shinchan* Episode 226–230; (2) mendeskripsikan jenis tindak tutur ilokusi yang terealisasi melalui *giongo*; dan (3) mendeskripsikan fungsi pragmatik *giongo* dalam mendukung daya ilokusi tuturan berdasarkan konteks situasi dan elemen visual manga.

A. Pragmatik

Pragmatik merupakan cabang linguistik yang mengkaji makna bahasa berdasarkan konteks penggunaannya. Yule (1996) mendefinisikan pragmatik sebagai studi tentang makna yang disampaikan penutur dan ditafsirkan pendengar dalam konteks tertentu, mencakup faktor latar belakang pengetahuan bersama, hubungan sosial, dan kondisi situasional. Levinson (1983) mendefinisikan pragmatik sebagai kajian tentang hubungan antara bahasa dan konteks yang menjadi dasar penafsiran makna. Dalam pragmatik, makna tuturan tidak semata-mata ditentukan oleh struktur

linguistiknya, melainkan sangat bergantung pada kondisi situasional, tujuan komunikasi, serta latar belakang pengetahuan yang dimiliki bersama oleh penutur dan mitra tutur.

Perkembangan pragmatik sebagai bidang kajian tidak terlepas dari kontribusi Austin (1962) yang mengajukan teori tindak tutur (*speech act theory*). Austin menyatakan bahwa bahasa merupakan bentuk tindakan sosial — setiap tuturan bukan sekadar menyampaikan informasi, melainkan juga melakukan sesuatu. Austin membedakan tiga komponen tindak tutur: tindak lokusi (*locutionary act*), yaitu tindakan menyatakan sesuatu dengan makna tertentu; tindak ilokusi (*illocutionary act*), yaitu maksud yang ingin dicapai penutur; dan tindak perlokusi (*perlocutionary act*), yaitu efek yang ditimbulkan pada mitra tutur. Selanjutnya Searle (1979) menyempurnakan teori Austin dengan mengembangkan klasifikasi tindak ilokusi secara lebih sistematis.

Pendekatan pragmatik dalam penelitian ini diterapkan untuk menganalisis *giongo* tidak semata-mata dari sisi representasi bunyi, melainkan dari sisi fungsi komunikatif yang diembannya dalam konteks interaksi. Hal ini relevan mengingat *giongo* dalam manga hadir bukan hanya sebagai unsur fonetis, melainkan sebagai penanda pragmatik yang turut membangun makna adegan secara menyeluruh.

B. Onomatope dan Giongo dalam Bahasa Jepang

Onomatope dalam bahasa Jepang memiliki tingkat produktivitas yang sangat tinggi dan digunakan secara luas dalam berbagai ranah komunikasi. Tsujimura (2014) menyatakan bahwa sistem onomatope bahasa Jepang merupakan salah satu yang paling kaya di antara bahasa-bahasa di dunia. Secara garis besar, onomatope bahasa Jepang dibedakan menjadi tiga kelompok utama: *giongo* (擬音語) yang menirukan bunyi nyata, *gitaigo* (擬態語) yang menggambarkan keadaan atau kondisi, dan *giseigo* (擬声語) yang menirukan suara makhluk hidup.

Kindaichi (1978) mengklasifikasikan *giongo* ke dalam lima sub-kategori bunyi nyata: (1) bunyi mekanis, yaitu bunyi yang dihasilkan oleh benda atau mesin seperti suara kendaraan dan pintu; (2) bunyi aktivitas manusia, yaitu bunyi yang bersumber dari gerakan dan aktivitas fisik manusia seperti berlari, memukul, dan memasak; (3) bunyi lingkungan, yaitu bunyi dari alam sekitar seperti angin, daun, dan air; (4) bunyi intensitas tinggi, yaitu bunyi keras dan impulsif yang merepresentasikan kekuatan atau benturan; dan (5) bunyi psikologis, yaitu bunyi yang merepresentasikan

kondisi batin atau imajinasi tokoh. Klasifikasi ini menjadi landasan analisis dalam penelitian ini.

Dari sisi morfologis, onomatope bahasa Jepang memiliki sifat reduplikatif yang khas. Tsujimura (2014) menekankan bahwa pengulangan suku kata pada *giongo* berfungsi sebagai penanda keberlanjutan, intensitas, atau ritme tindakan, membedakannya dari bunyi tunggal yang merepresentasikan tindakan sesaat. Misalnya, ガシガシ menggambarkan aktivitas berulang, sedangkan ガチャ merepresentasikan bunyi tindakan tunggal yang singkat. Daulton (2012) menyatakan bahwa onomatope dalam bahasa Jepang memiliki fungsi yang melampaui sekadar fonetik, yakni berperan dalam aspek semantis dan pragmatik. Dalam konteks manga, Maynard (2005) menegaskan bahwa *giongo* hadir sebagai elemen visual yang menyatu dengan gambar panel sehingga makna tidak dapat dipahami terpisah dari konteks visual.

C. Tindak Tutur Ilokusi

Konsep tindak tutur pertama kali dikemukakan oleh Austin (1962). Searle (1979) mengembangkan klasifikasi tindak tutur ilokusi menjadi lima kategori: (1) **Representatif**, yaitu tindak tutur yang mengikat penutur pada kebenaran proposisi yang disampaikan, seperti menyatakan, melaporkan, dan mendeskripsikan; (2) **Direktif**, yaitu tindak tutur yang bertujuan agar mitra tutur melakukan suatu tindakan, seperti memerintah, memohon, dan melarang; (3) **Komisif**, yaitu tindak tutur yang mengikat penutur pada tindakan mendatang, seperti berjanji; (4) **Ekspresif**, yaitu tindak tutur yang mencerminkan kondisi psikologis penutur, seperti mengucapkan terima kasih dan meminta maaf; dan (5) **Deklaratif**, yaitu tindak tutur yang mengubah status realitas, seperti mengesahkan keputusan.

Dalam penelitian ini, kerangka ilokusi Searle (1979) digunakan untuk mengidentifikasi fungsi pragmatik *giongo* dalam manga. Komisif dan deklaratif secara inheren mensyaratkan adanya penutur yang memiliki niat sadar dan/atau otoritas institusional. *Giongo* sebagai elemen non-agen tidak memenuhi prasyarat tersebut, sehingga hanya representatif, ekspresif, dan direktif yang secara pragmatis kompatibel. Hal ini sejalan dengan prinsip kontekstual Levinson (1983) bahwa realisasi tindak tutur selalu terikat pada kondisi kemunculannya.

D. Manga sebagai Media Multimodal

Manga merupakan media komunikasi multimodal yang memadukan unsur verbal dan visual secara sinergis. McCloud (1993) mendefinisikan komik, termasuk manga, sebagai rangkaian gambar yang disusun berurutan untuk menyampaikan informasi dan

menimbulkan respons estetis pada pembacanya. Dalam konteks ini, makna tidak hanya bersumber dari teks verbal, tetapi juga dari gambar, tata letak panel, ekspresi tokoh, dan elemen grafis lainnya termasuk onomatope.

Maynard (2005) menegaskan bahwa unsur bahasa dalam manga memiliki keterkaitan erat dengan visual, sehingga pemaknaan tidak dapat dilepaskan dari konteks panel dan alur cerita. *Giongo* dalam manga berfungsi sebagai jembatan antara dimensi verbal dan visual: secara fisik hadir sebagai teks tertulis, namun secara semantis merepresentasikan bunyi dan kondisi audiovisual. Hal ini menjadikan *giongo* sebagai elemen komunikasi unik yang mampu menyampaikan informasi sensoris yang tidak dapat divisualisasikan melalui gambar sekaligus tidak dapat diungkapkan secara efektif melalui dialog. Kombinasi antara teori tindak tutur Searle (1979), klasifikasi *giongo* Kindaichi (1978), dan kerangka multimodal Maynard (2005) menjadi landasan metodologis yang komprehensif dalam penelitian ini.

Dalam kajian semiotik multimodal, Kress dan van Leeuwen (2006) menyatakan bahwa teks dan gambar dalam media visual tidak beroperasi secara hierarkis, melainkan saling melengkapi dalam membangun makna. *Giongo* dalam manga menempati posisi yang unik dalam sistem ini: ia bukan sekadar label fonetis, melainkan elemen yang secara simultan berfungsi sebagai tanda linguistik (beroperasi pada level verbal) dan tanda visual (hadir sebagai grafis berukuran besar yang terintegrasi dalam komposisi panel). Oleh karena itu, analisis *giongo* yang hanya mempertimbangkan dimensi fonologis atau semantis semata akan kehilangan lapisan makna pragmatik yang justru bersumber dari keterpaduan kedua dimensi tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena data berupa bentuk bahasa, bunyi onomatope, dan konteks visual yang tidak dapat diukur secara numerik, melainkan dipahami melalui interpretasi makna dan konteks kemunculannya (Moleong, 2017; Sugiyono, 2022). Jenis penelitian deskriptif digunakan karena penelitian ini bertujuan menggambarkan secara sistematis dan faktual fenomena kebahasaan yang muncul dalam data, tanpa memanipulasi atau menguji hubungan kausal antar variabel. Kombinasi pendekatan kualitatif-deskriptif dipandang paling sesuai mengingat objek kajian bersifat kontekstual dan multimodal.

Sumber data utama adalah manga *Crayon Shinchan* Episode 226–230 karya Yoshito Usui dan UYスタジオ terbitan Futabasha (Usui, 2025). Pemilihan episode ini didasarkan pada dua pertimbangan: pertama, keberagaman konteks situasi

tutur yang representatif, mencakup interaksi keluarga, aktivitas sosial, kejadian komedi, dan aktivitas domestik; kedua, terpenuhinya ketercukupan data (*data saturation*) yang ditandai dengan ditemukannya 24 data *giongo* yang mencerminkan variasi bunyi, konteks, dan fungsi ilokusi yang memadai untuk analisis. Sumber data sekunder berupa buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian pragmatik, *giongo*, dan komunikasi multimodal manga.

Instrumen utama penelitian ini adalah peneliti sendiri (*human instrument*), yang berperan sebagai perencana, pelaksana pengumpulan data, analisis, penafsir, dan pelapor hasil penelitian (Moleong, 2017). Instrumen pendukung berupa tabel analisis data yang dikembangkan secara mandiri oleh peneliti, mencakup kolom: kode data (D01–D24), kutipan panel manga, bentuk *giongo*, makna bunyi, konteks situasi adegan, jenis tindak tutur ilokusi menurut Searle (1979), dan fungsi pragmatik. Tabel ini berfungsi sebagai alat bantu sistematis untuk memastikan konsistensi dan keteraturan dalam proses analisis lintas 24 datum.

Pengumpulan data menggunakan metode simak dengan teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) dan teknik catat (Sudaryanto, 1993). Peneliti berperan sebagai pengamat pasif yang mengamati seluruh kemunculan *giongo* dalam setiap panel manga tanpa keterlibatan langsung dalam peristiwa tutur. Proses pengumpulan dilakukan melalui tiga tahap: (1) pembacaan menyeluruh seluruh panel Episode 226–230 untuk memperoleh gambaran alur dan konteks cerita secara utuh; (2) penandaan setiap kemunculan *giongo* pada panel; (3) pencatatan ke dalam tabel analisis dengan menyertakan deskripsi konteks adegan yang melatarbelakangi kemunculan *giongo* tersebut.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (1994) yang terdiri atas tiga tahapan. Pertama, reduksi data, yaitu menyeleksi 24 data *giongo* yang relevan dari seluruh panel yang diamati berdasarkan kriteria: (a) berupa kata atau frasa onomatopik yang merepresentasikan bunyi nyata; (b) muncul dalam teks verbal panel, bukan dalam narasi gambar. Kedua, penyajian data, yaitu menyusun data dalam tabel klasifikasi dan uraian deskriptif per kode data yang mencakup bentuk *giongo*, makna bunyi, konteks adegan, jenis ilokusi, dan fungsi pragmatik. Ketiga, penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu menarik pola umum berdasarkan konsistensi analisis lintas data dan memverifikasi temuan dengan merujuk kembali ke sumber data.

Prosedur analisis per datum dilaksanakan secara sistematis melalui empat langkah berurutan. Langkah pertama adalah identifikasi bentuk *giongo*: peneliti mengidentifikasi bentuk ortografis *giongo* dalam panel,

kemudian menentukan sub-kategori Kindaichi (1978) berdasarkan sumber bunyi yang direpresentasikan. Langkah kedua adalah deskripsi konteks adegan: peneliti mendeskripsikan konteks situasi tutur dengan mempertimbangkan elemen visual panel secara terpadu, mencakup latar tempat, tokoh yang terlibat, postur tubuh, ekspresi wajah, dan arah pandang tokoh. Langkah ketiga adalah penetapan jenis ilokusi: dengan mempertimbangkan konteks adegan yang telah dideskripsikan, peneliti menentukan jenis tindak tutur ilokusi yang paling sesuai berdasarkan kerangka Searle (1979) — apakah *giongo* tersebut menyatakan fakta (representatif), mengekspresikan kondisi psikologis (ekspresif), atau mengarahkan tindakan pembaca/tokoh lain (direktif). Langkah keempat adalah penetapan fungsi pragmatik: peneliti mengidentifikasi fungsi spesifik yang dijalankan *giongo* dalam membangun komunikasi multimodal, seperti membangun suasana, menegaskan intensitas, atau menandai transisi adegan.

Sebagai ilustrasi prosedur analisis, berikut disajikan contoh penerapannya pada datum D22 (ぐつぐつ). Langkah pertama: gu-tsu-gu diklasifikasikan sebagai bunyi aktivitas manusia (Kindaichi, 1978) karena merepresentasikan bunyi cairan mendidih yang ditimbulkan oleh aktivitas memasak. Langkah kedua: *giongo* ini muncul dalam panel yang menampilkan Misae berdiri di depan kompor dengan panci berisi sayuran di atasnya; *giongo* dicetak besar di area atas panel yang berdekatan dengan ilustrasi uap panas. Langkah ketiga: gu-tsu-gu menyatakan fakta adanya proses memasak yang sedang berlangsung, sehingga dikategorikan sebagai tindak tutur ilokusi representatif. Langkah keempat: dalam konteks adegan domestik ini, gu-tsu-gu berfungsi sebagai pembangun suasana yang mengondisikan pembaca merasakan kehangatan situasi keluarga sebelum dialog tokoh dimulai. Prosedur empat langkah ini diterapkan secara konsisten pada seluruh 24 datum untuk menjamin keteraturan dan komparabilitas analisis.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teori (*theoretical triangulation*), yaitu dengan menggunakan teori Kindaichi (1978) untuk klasifikasi *giongo* dan teori Searle (1979) untuk identifikasi tindak tutur ilokusi secara bersamaan dan saling melengkapi (Sugiyono, 2022). Triangulasi teori dipilih karena kajian ini bersifat lintas disiplin — memadukan linguistik Jepang dan pragmatik — sehingga penggunaan lebih dari satu kerangka teori memperkuat validitas interpretasi. Kredibilitas penelitian juga dijaga melalui ketekunan pengamatan (*persistent observation*), yaitu membaca ulang seluruh panel minimal tiga kali dalam interval waktu yang berbeda guna meminimalkan kekeliruan

identifikasi. Selain itu, dilakukan pengecekan rekan sejawat (*peer debriefing*) dengan mendiskusikan hasil analisis bersama dosen pembimbing untuk meminimalkan subjektivitas interpretasi (Moleong, 2017). Transferabilitas penelitian dijaga dengan mendeskripsikan konteks data secara rinci sehingga pembaca dapat menilai relevansi temuan terhadap konteks yang serupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini disajikan hasil analisis terhadap 24 data *giongo* dalam manga *Crayon Shinchan* Episode 226–230 yang mencakup tiga aspek: (1) klasifikasi *giongo* berdasarkan teori Kindaichi (1978); (2) jenis tindak tutur ilokusi yang terealisasi melalui *giongo* berdasarkan teori Searle (1979); dan (3) fungsi pragmatik *giongo* dalam mendukung daya ilokusi tuturan.

A. Klasifikasi Onomatope Giongo

Berdasarkan analisis terhadap 24 data *giongo*, seluruh data terklasifikasi ke dalam lima sub-kategori bunyi nyata menurut Kindaichi (1978): bunyi mekanis 4 data (16,7%), aktivitas manusia 14 data (58,3%), lingkungan 1 data (4,2%), intensitas tinggi 3 data (12,5%), dan psikologis 2 data (8,3%). Distribusi lengkap beserta jenis ilokusi dan fungsi pragmatik masing-masing data disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Giongo Episode 226–230

Kode	Giongo	Klasifikasi	Ilokusi	Fungsi
D01	ぱっ	Akt. Manusia	Representatif	Penanda Aksi
D02	ボロボ	Mekanis	Representatif	Info Sensorik
D03	ブオーン	Mekanis	Representatif	Penegas Intensitas
D04	パシヤパシヤ	Akt. Manusia	Representatif	Pembangun Suasana
D05	ざばざば	Akt. Manusia	Representatif	Pembangun Suasana
D06	ぽん	Akt. Manusia	Ekspresif	Efek Humor
D07	ざぶん	Akt. Manusia	Representatif	Penanda Aksi
D08	ドン!!	Intensitas Tinggi	Ekspresif	Penegas Intensitas
D09	とたたたた	Akt. Manusia	Representatif	Penanda Aksi
D10	ポッポー	Psikologis	Ekspresif	Penanda Psikologis
D11	ガチャ	Mekanis	Representatif	Penanda Transisi
D12	ピピピッ	Akt. Manusia	Direktif	Penanda Aksi

D13	ピーッ	Akt. Manusia	Direktif	Penanda Aksi
D14	バキッ	Intensitas Tinggi	Ekspresif	Penanda Aksi
D15	ゴクゴク	Akt. Manusia	Representatif	Info Sensorik
D16	ガサガサ	Lingkungan	Representatif	Pembangun Suasana
D17	ドドドド	Intensitas Tinggi	Representatif	Penegas Intensitas
D18	ガシガシ	Akt. Manusia	Representatif	Penanda Aksi
D19	トトトト	Akt. Manusia	Representatif	Penanda Transisi
D20	ガラッ	Mekanis	Representatif	Penanda Transisi
D21	トントントン	Akt. Manusia	Representatif	Pembangun Suasana
D22	ぐつぐつ	Akt. Manusia	Representatif	Pembangun Suasana
D23	ぽりぽり	Akt. Manusia	Representatif	Info Sensorik
D24	プーツ	Akt. Manusia	Ekspresif	Efek Humor

Tabel 1 menunjukkan bahwa bunyi aktivitas manusia mendominasi dengan 14 data (58,3%). Dominasi ini dapat dijelaskan melalui karakteristik genre komedi kehidupan sehari-hari (*slice of life comedy*) yang menjadi genre manga *Crayon Shinchan*. Genre ini secara struktural mendorong penggambaran aktivitas fisik tokoh secara berulang dan variatif, seperti berlari, melompat, memasak, mandi, dan berinteraksi dengan lingkungan domestik. Aktivitas-aktivitas tersebut selalu disertai bunyi yang menjadi bagian integral dari adegan sehingga penggunaan *giongo* aktivitas manusia menjadi pilihan representasional paling relevan.

Bunyi mekanis berada di urutan kedua dengan 4 data (16,7%), meliputi bunyi kendaraan (D03), api kompor (D02), pintu geser (D20), dan gagang pintu (D11). Bunyi intensitas tinggi ditemukan pada 3 data (12,5%), yaitu ドン!! (D08), バキッ (D14), dan ドドドド (D17), yang semuanya merepresentasikan kejadian fisik berskala besar. Bunyi psikologis ditemukan pada 2 data (8,3%), yaitu ポッポー (D10) yang merepresentasikan lamunan tokoh dan ぽん (D06) yang merepresentasikan momen spontan yang mengejutkan. Bunyi lingkungan hanya ditemukan pada 1 data (4,2%), yaitu ガサガサ (D16) yang merepresentasikan gesekan daun.

Beberapa *giongo* dalam data memperlihatkan sifat reduplikatif. Tsujimura (2014) menekankan bahwa

reduplikasi berfungsi sebagai penanda keberlanjutan atau ritme tindakan, membedakannya dari bunyi tunggal yang merepresentasikan tindakan sesaat. ガシガシ (D18) dan トントントン (D21) merupakan bentuk reduplikatif penuh yang menggambarkan aktivitas berulang, berbeda dengan ガチャ (D11) yang merepresentasikan tindakan tunggal. Dari segi distribusi, temuan ini konsisten dengan Ramadhani (2019) dan Dewi dkk. (2022) yang juga menemukan dominasi *giongo* aktivitas manusia dalam manga.

B. Jenis Tindak Tutur Ilokusi dalam Penggunaan Giongo

Berdasarkan teori Searle (1979), ditemukan tiga jenis tindak tutur ilokusi: representatif 17 data (70,8%), ekspresif 5 data (20,8%), dan direktif 2 data (8,4%), sebagaimana pada Tabel 2.

Tabel 2. Klasifikasi Jenis Tindak Tutur Ilokusi dalam Giongo

Jenis Tindak Tutur Ilokusi	Jumlah Data	Persentase
Representatif	17	70,8%
Ekspresif	5	20,8%
Direktif	2	8,4%
Komisif	0	0%
Deklaratif	0	0%
Total	24	100%

Tindak tutur **representatif** merupakan jenis paling dominan (D01–D05, D07, D09, D11, D15–D23). *Giongo* representatif menyatakan kejadian secara konkret. Misalnya, トントントン (D21) muncul dalam adegan Misae yang sedang memotong sayuran di dapur. *Giongo* ini ditampilkan dalam teks besar di atas gambar tangan dan pisau, merepresentasikan aktivitas memotong bahan masakan secara ritmis. Secara ilokusi, トントントン berfungsi sebagai tindak representatif karena ia menyatakan fakta adanya aktivitas memotong — suatu proposisi yang terikat pada kebenaran situasi riil yang digambarkan dalam panel. ガサガサ (D16) muncul dalam panel yang menampilkan semak-semak bergoyang sebelum *uri-bo* muncul, merepresentasikan gesekan daun dan ranting. Dominasi representatif mencerminkan fungsi utama *giongo* dalam manga sebagai alat penyampaian informasi faktual tentang peristiwa yang berlangsung (Daulton, 2012). Temuan ini konsisten dengan Ramadhani (2019) dan Dewi dkk. (2022).

Pada D15 (ゴクゴク) menghadirkan contoh representatif yang memperlihatkan fungsi informasi sensorik secara lebih tajam. *Giongo* ini muncul dalam

panel yang menampilkan Shin-chan meneguk minuman seusai bermain di luar ruangan. Secara representatif, ゴクゴク menyatakan fakta adanya aktivitas menelan cairan dengan ritme berulang — fakta yang secara langsung dapat diverifikasi oleh pembaca melalui visual panel yang menampilkan postur kepala menengadahkan dan gelas yang dipegang. Daya ilokusi representatif ゴクゴク terletak pada kemampuannya menyatakan tidak hanya tindakan minum, tetapi juga intensitas rasa haus yang melatarbelakanginya: reduplikasi suku kata ゴク dua kali menandakan minuman yang ditelan dalam jumlah besar sekaligus dalam ritme cepat, sehingga pembaca dapat menyimpulkan kondisi kehausan tokoh tanpa perlu narasi verbal tambahan.

Tindak tutur **ekspresif** ditemukan pada 5 data (D06, D08, D10, D14, D24). ポッポー (D10) mengungkapkan kondisi lamunan tokoh yang tidak dapat diungkapkan melalui visual semata — berfungsi sebagai tanda peralihan dari realitas ke dunia batin Shin-chan. プーツ (D24) mengekspresikan situasi komedi dalam adegan fermentasi Pak Sutenai dengan efek bunyi yang tidak realistis namun konvensional dalam gaya komedi manga. ドン!! (D08) dan バキッ (D14) mengungkapkan intensitas fisik yang memperkuat respons emosional pembaca terhadap adegan aksi. Keunikan tindak ekspresif dalam *giongo* terletak pada mekanisme proyeksinya: alih-alih mengekspresikan kondisi psikologis penutur sebagaimana lazimnya tindak ekspresif dalam tuturan verbal, *giongo* ekspresif mengekspresikan kondisi situasional yang mengundang respons afektif pembaca sebagai penerima teks multimodal.

Tindak tutur **direktif** ditemukan pada D12 (ピピピッ) dan D13 (ピーッ), keduanya berupa bunyi peluit petugas kolam renang. ピピピッ berfungsi sebagai aba-aba pendek untuk menarik perhatian, sedangkan पीッ merupakan penegasan larangan yang lebih serius dengan durasi lebih panjang, setara daya direktif ujaran larangan verbal. Kedua *giongo* ini memanfaatkan konvensi sosial bunyi peluit yang sudah terlembaga dalam konteks olahraga sehingga daya direktifnya bekerja langsung tanpa mediasi verbal (Levinson, 1983). Perbedaan antara ピピピッ dan पीッ juga memperlihatkan gradasi daya direktif yang dikodekan melalui perbedaan morfologis: bunyi pendek berulang (ピピピッ) mengindikasikan peringatan ringan, sedangkan bunyi panjang tunggal (पीッ) mengindikasikan larangan yang lebih tegas dan mengikat.



Gambar 1. Onomatope पीッ (D13/E228) — Tindak Tutur Direktif

Tidak ditemukannya komisif dan deklaratif dapat dipertanggungjawabkan secara teoretis. Komisif mensyaratkan niat penutur untuk mengikat diri pada tindakan mendatang, sedangkan deklaratif memerlukan otoritas institusional yang mengubah realitas. Keduanya tidak dapat dipenuhi oleh *giongo* sebagai unsur non-agen. Setiawati (2024) pada lagu anak berbahasa Jepang juga menemukan ketiadaan komisif dan deklaratif, yang mengokohkan bahwa keterbatasan ini merupakan karakteristik inheren *giongo* lintas media.

C. Fungsi Pragmatik Onomatope Giongo

Berdasarkan analisis konteks situasi tutur dan elemen visual, *giongo* menjalankan tujuh fungsi pragmatik sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Fungsi Pragmatik Giongo dalam Manga Crayon Shinchan

Fungsi Pragmatik	Jml	Kode Data
Penanda aksi dan perubahan situasi	7	D01, D07, D09, D12, D13, D14, D18
Pembangun suasana adegan	5	D04, D05, D16, D21, D22
Penegas intensitas	3	D03, D08, D17
Penanda kondisi psikologis	1	D10
Penanda transisi adegan	3	D11, D19, D20
Penambah efek humor	3	D06, D08, D24
Pemberi informasi sensorik	3	D02, D15, D23

Penanda aksi dan perubahan situasi (D01, D07, D09, D12, D13, D14, D18) merupakan fungsi paling banyak dengan 7 data. *Giongo* ini menegaskan terjadinya tindakan fisik secara konkret. Misalnya, ざぶん (D07) menegaskan aksi tercebur ke sungai sebagai klimaks dari situasi bermain air. Tanpa *giongo* ini, perubahan situasi dari bermain menjadi tercebur tidak dapat ditangkap pembaca secara instan melalui

visual panel yang bersifat statis. Demikian pula ぱっ (D01) yang merepresentasikan gerakan tangan meraih sesuatu dengan cepat — *giongo* ini menyampaikan kecepatan aksi yang tidak tertangkap oleh gambar diam.

Pembangun suasana adegan (D04, D05, D16, D21, D22) ditemukan pada 5 data. *Giongo* ini membangun atmosfer adegan secara lebih hidup. ぐっぐっ (D22) membangun suasana domestik yang hangat dalam adegan memasak, sedangkan ガサガサ (D16) membangun ketegangan sebelum kemunculan *uri-bo*. Keduanya bekerja sebagai lapisan atmosferik yang mengondisikan pembaca untuk merasakan konteks emosional adegan sebelum tokoh berbicara, sejalan dengan fungsi bahasa dalam manga sebagai sistem multimodal (Maynard, 2005).

Penegas intensitas (D03, D08, D17) ditemukan pada 3 data. ドドドド (D17) menegaskan kemunculan dramatis *uri-bo* dengan langkah berat. Pengulangan suku kata ド empat kali menciptakan efek ritme yang merepresentasikan bobot dan frekuensi langkah, sehingga pembaca merasakan intensitas fisik yang tidak dapat disampaikan hanya melalui gambar diam.

Penanda kondisi psikologis (D10) ditemukan pada 1 data. ポッポー merepresentasikan batin tokoh yang tidak dapat dilihat secara visual, berfungsi sebagai tanda peralihan dari realitas ke dunia lamunan Shinchan. Kemampuan *giongo* merepresentasikan kondisi psikologis ini merupakan keistimewaan sistem onomatope bahasa Jepang sebagai jembatan antara dunia subjektif tokoh dan persepsi objektif pembaca.

Penanda transisi adegan (D11, D19, D20) ditemukan pada 3 data. ガチャ (D11) menandai Shinchan memasuki rumah bersamaan dengan seruan "ただいま". *Giongo* transisi berfungsi sebagai penanda diskursif yang mengatur alur pembacaan panel — pembaca memahami perpindahan lokasi atau waktu tanpa perlu membaca narasi eksplisit.



Gambar 2. Onomatope ガチャ (D11/E227) — Tindak Tutur Representatif

Penambah efek humor (D06, D08, D24) ditemukan pada 3 data. プーツ (D24) merupakan puncak komedi adegan fermentasi Pak Sutenai, di mana bunyi yang tidak realistis justru memperkuat absurditas situasi. *Giongo* humor bekerja di luar konvensi bunyi nyata — ketidakrealistisannya menjadi kekuatan ekspresifnya dalam genre komedi.



Gambar 3. Onomatope プーツ (D24/E230) — Tindak Tutur Ekspresif

Pemberi informasi sensorik (D02, D15, D23) ditemukan pada 3 data. ぽりぽり (D23) menggambarkan tekstur renyah acar timun yang dinikmati Hiroshi — pengalaman taktil yang sepenuhnya tidak dapat divisualisasikan dalam panel gambar. Fungsi ini membuktikan *giongo* mampu menyampaikan pengalaman indrawi subjektif yang melampaui kemampuan medium visual.

Ketujuh fungsi tersebut bekerja melalui keterpaduan antara unsur bunyi, konteks situasi tutur, dan elemen visual manga. Temuan ini mengonfirmasi pandangan Maynard (2005) bahwa manga merupakan sistem komunikasi yang tidak dapat dipahami memadai jika hanya menganalisis komponen verbal atau visualnya saja. *Giongo* bekerja di perbatasan verbal dan visual, menjadikannya elemen komunikasi unik yang fungsional secara pragmatik. Lebih jauh, distribusi ketujuh fungsi tersebut mencerminkan bahwa *giongo* dalam manga *Crayon Shinchan* tidak beroperasi secara monofungsional, melainkan bekerja secara multifungsional: satu bentuk *giongo* dapat sekaligus menjalankan fungsi penanda aksi dan penegas intensitas, atau fungsi pembangun suasana dan pemberi informasi sensorik, bergantung pada konteks panel di mana ia muncul. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pragmatik yang mempertimbangkan konteks multimodal secara utuh lebih mampu menangkap kompleksitas fungsi *giongo* dibandingkan pendekatan semantis yang hanya mengandalkan makna leksikal.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis, disimpulkan tiga hal. Pertama, seluruh 24 data *giongo* dalam manga *Crayon Shinchan* Episode 226–230 terklasifikasi ke dalam lima sub-kategori bunyi nyata menurut Kindaichi (1978) dengan distribusi: mekanis (4 data, 16,7%), aktivitas manusia (14 data, 58,3%), lingkungan (1 data, 4,2%), intensitas tinggi (3 data, 12,5%), dan psikologis (2 data, 8,3%). Dominasi bunyi aktivitas manusia mencerminkan karakteristik genre komedi kehidupan sehari-hari yang menjadi genre manga *Crayon Shinchan*.

Kedua, ditemukan tiga jenis tindak tutur ilokusi dalam penggunaan *giongo*: representatif 17 data (70,8%), ekspresif 5 data (20,8%), dan direktif 2 data (8,4%). Komisif dan deklaratif tidak ditemukan karena ketidaksesuaian pragmatis dengan sifat *giongo* sebagai unsur non-agen yang tidak memiliki niat maupun otoritas institusional. Temuan ini konsisten dengan Setiawati (2024) yang menemukan pola serupa pada *giongo* dalam lagu anak berbahasa Jepang.

Ketiga, *giongo* menjalankan tujuh fungsi pragmatik: (1) penanda aksi dan perubahan situasi; (2) pembangun suasana adegan; (3) penegas intensitas; (4) penanda kondisi psikologis; (5) penanda transisi adegan; (6) penambah efek humor; dan (7) pemberi informasi sensorik. Temuan ini membuktikan bahwa *giongo* merupakan bagian sistem komunikasi multimodal yang berfungsi pragmatik secara aktif dalam manga, bukan sekadar elemen dekoratif.

Saran

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang dapat menjadi peluang bagi penelitian selanjutnya. Pertama, kajian ini hanya berfokus pada satu jenis onomatope (*giongo*) dan satu sumber data (manga *Crayon Shinchan* Episode 226–230), sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan secara luas. Peneliti selanjutnya disarankan mengkaji jenis onomatope lain seperti *gitaigo* dan *giseigo*, atau membandingkan penggunaan *giongo* lintas genre manga yang berbeda untuk melihat apakah pola distribusi ilokusi dan fungsi pragmatik serupa juga ditemukan dalam genre aksi, romansa, atau horor.

Kedua, penelitian ini hanya menganalisis tindak tutur ilokusi. Peneliti selanjutnya dapat mengkaji *giongo* dari perspektif perlokusi — yaitu efek yang ditimbulkan pada pembaca — atau mengaitkannya dengan aspek kesantunan berbahasa (*politeness*) untuk memperoleh gambaran lebih menyeluruh tentang fungsi komunikatif *giongo*. Kajian kontrastif seperti yang dilakukan

Novitasari (2025) terhadap onomatope bahasa Jepang dan bahasa Sunda juga dapat dikembangkan lebih lanjut dengan melibatkan onomatope dalam bahasa Indonesia sebagai titik bandingan.

Ketiga, bagi pengajar dan mahasiswa bahasa Jepang, penelitian ini memiliki implikasi pedagogis yang relevan. Pemahaman terhadap *giongo* sebagai penanda pragmatik — bukan sekadar kosakata fonetis — dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menafsirkan manga secara lebih komprehensif. Pengajaran *giongo* sebaiknya tidak hanya mencakup makna leksikalnya, tetapi juga konteks situasi komunikasi dan fungsi pragmatik yang diembannya, agar kompetensi komunikatif peserta didik dalam bahasa Jepang dapat berkembang secara lebih holistik.

Keempat, penelitian ini membuka peluang pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran bahasa Jepang berbasis teks multimodal. Kemampuan mengenali dan menafsirkan *giongo* secara pragmatik dapat dijadikan salah satu indikator kompetensi membaca teks multimodal dalam bahasa Jepang. Pengembangan rubrik penilaian yang mencakup dimensi fonologis, semantis, dan pragmatik *giongo* dapat menjadi kontribusi praktis penelitian selanjutnya bagi dunia pendidikan bahasa Jepang, khususnya dalam mendukung pembelajaran berbasis teks otentik yang semakin relevan dalam konteks kurikulum merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. (2024). Tindak tutur penolakan dalam keluarga pada drama *Kyou Mo Iyagarase Bentou*: Kajian pragmatik. *Kiryoku*, 8(2), 355–363. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v8i2.355-363>
- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. Oxford University Press.
- Daulton, F. E. (2012). Japanese onomatopoeia: An overview. *Journal of Language Teaching and Research*, 3(3), 565–571.
- Dewi, A. K., Ardiati, R. L., & Sidiq, I. I. (2022). Onomatope *giongo* dalam manga *Spy x Family* karya Tatsuya Endo: Kajian semantik. *Jurnal Kiryoku*, 6(1), 1–10.
- Harisal, H., Kanah, K., & Wahyuning Dyah, W. (2021). Fungsi pragmatik onomatope dalam bahasa Jepang: Kajian pada media populer. *Jurnal Lingua*, 17(2), 88–101.
- Hidayat, T. R., & Yulia, N. (2020). Tindak tutur direktif bahasa Jepang dalam dialog movie *Flying Colors* (ビリギャル) karya sutradara Nobuhiro Doi. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 3(2), 44–68.

- Kindaichi, H. (1978). *Nihongo onomatope jiten*. Sanseido.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: The grammar of visual design* (2nd ed.). Routledge.
- Levinson, S. C. (1983). *Pragmatics*. Cambridge University Press.
- Maynard, S. K. (2005). *Japanese comics in translation: Language and culture in manga*. John Benjamins Publishing.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. HarperCollins Publishers.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nitta, Y. (2009). *Nihongo no giongo gitaigo jiten*. Taishukan Shoten.
- Novitasari, R. (2025). Kontrastivitas onomatope bahasa Jepang dan bahasa Sunda. *Kiryoku*, 9(1), 268–281. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v9i1.268-281>
- Ramadhani, R. (2019). Penggunaan onomatope jenis giongo pada komik Doraemon volume 3 dan 4 karya Fujiko F. Fujio. *Hikari*, 3(1), 1–12.
- Ramadhanti, R. A. (2024). Onomatope dan mimesis dalam komik Tokyo Revengers volume 9. *Jurnal Kiryoku*, 8(1), 45–58.
- Searle, J. R. (1979). *Expression and meaning: Studies in the theory of speech acts*. Cambridge University Press.
- Setiawati, S. Y. (2024). Onomatope giongo (擬音語) dalam lagu anak berbahasa Jepang oleh Himawari: Kajian pragmatik. *Jurnal Hikari*, 8(2), 22–35.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa*. Duta Wacana University Press.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Tsujimura, N. (2014). *An introduction to Japanese linguistics* (3rd ed.). Wiley-Blackwell.
- Usui, Y. (2025). *New Crayon Shinchan 12*. PT Elex Media Komputindo.
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. Oxford University Press.