

**ANALISIS SEMIOTIKA VISUAL TERHADAP MAKNA ONOMATOPE GIONGO DALAM
MANGA “JIBAKU SHOUNEN HANAKO-KUN” VOL. 1 KARYA AIDAIR**

Marilyn Furtado Kurniawan

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

E-mail: marilyn.22026@mh.s.unesa.ac.id

Prof. Dr. Djodjok Soepardjo, M.Litt.

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

E-mail: djodjoksoepardjo@unesa.ac.id

Abstract

This study examines the meanings of giongo onomatopoeia (擬音語) in the manga Jibaku Shounen Hanako-kun Vol. 1 by AidaIro using Roland Barthes' visual semiotics theory. Giongo onomatopoeia, which represents sounds produced by inanimate objects and natural phenomena, frequently appears in Japanese manga; however, it has received limited attention from the perspective of visual semiotics, particularly in the horror-fantasy genre. This research employs a qualitative descriptive-analytical method. Data were collected through the observation method and verified using the Japanese Onomatopoeia Dictionary by Ono Masahiro (2007). Of the 70 data identified and analyzed, 15 were selected as representative samples for analysis based on Barthes' three levels of meaning: denotation, connotation, and myth. The findings reveal that giongo onomatopoeia not only represents sounds but also contributes to the construction of horror atmospheres, tension, and Japanese cultural values through typographic elements such as font size, thickness, and sound repetition. Furthermore, the study found that onomatopoeia sharing the same denotative meaning can generate different connotative meanings and myths depending on the visual context and situational setting of a scene. These findings highlight the importance of a semiotic approach in understanding and translating onomatopoeia in manga.

Keywords: giongo onomatopoeia, visual semiotics, Roland Barthes, Jibaku Shounen Hanako-kun manga.

要旨

本研究は、AidaIro 作『地縛少年花子くん』第 1 巻における擬音語（ギオンゴ）の意味を、ロラン・バルトの視覚記号論の理論を用いて考察するものである。擬音語は無生物や自然現象が発する音を表す表現であり、日本の漫画において頻繁に使用されている。しかし、特にホラー・ファンタジージャンルの作品を対象とした視覚記号論的研究はまだ十分に行われていない。本研究では、質的記述分析法を採用し、データ収集には観察法を用いた。また、データの検証には小野正弘（2007）の『日本語オノマトペ辞典』を使用した。収集・分析した 70 件のデータのうち、15 件をロラン・バルトが提唱した意味の三層構造、すなわちデノテーション（外示的意味）、コノテーション（共示的意味）、およびミトス（神話）の観点から分析対象として選定した。分析の結果、擬音語は単に音を表現するだけでなく、文字の大きさや太さ、音の反復といったタイポグラフィ的要素を通じて、恐怖感や緊張感、日本文化に根ざした価値観を構築する役割を果たしていることが明らかになった。さらに、同一の外示的意味を持つ擬音語であっても、視覚的文脈や場面状況によって異なる共示的意味や神話を生み出すことが確認された。これらの結果は、漫画におけるオノマトペの理解および翻訳において、記号論的アプローチの重要性を示している。

キーワード：擬音語、視覚記号論、ロラン・バルト、『地縛少年花子くん』

PENDAHULUAN

Budaya populer Jepang telah menjadi salah satu kekuatan budaya global yang signifikan, salah satunya yaitu *manga*. Kini, *manga* telah menjadi bagian dari budaya global yang diminati berbagai kalangan, termasuk di Indonesia. Seiring meluasnya pembaca, *manga* pun mulai dilirik oleh para peneliti dari berbagai bidang ilmu, seperti sastra, linguistik, budaya, dan komunikasi. Hal ini wajar, karena *manga* bukan medium biasa, ia menyampaikan cerita lewat dua jalur sekaligus, yaitu gambar dan kata-kata, yang bekerja bersama untuk menciptakan makna dan suasana.

Salah satu bagian paling menarik dari *manga*, terutama yang berasal dari Jepang, adalah penggunaan onomatope, atau kata-kata yang menggambarkan bunyi. Berbeda dari bahasa lain, onomatope dalam bahasa Jepang jauh lebih beragam dan tertata. Kindaichi dalam Hinata & Hibiya (1989) membaginya menjadi lima jenis: *giseigo* (擬声語) untuk suara manusia atau hewan, *giongo* (擬音語) untuk suara benda mati dan alam, *gitaigo* (擬態語) untuk menggambarkan kondisi suatu benda, *giyogo* (擬容語) untuk gerakan makhluk hidup, dan *gijougo* (擬情語) untuk perasaan yang tidak berbunyi. Pembagian yang serinci ini tidak ditemukan dalam bahasa Indonesia, dan mencerminkan betapa onomatope Jepang bukan hanya menirukan suara, tetapi juga mampu membangun suasana dan emosi cerita (Nababan, 2019). Karena itulah, onomatope sering kali sulit diterjemahkan secara langsung ke bahasa lain, sebab maknanya sangat terikat pada konteks gambar dan situasi yang menyertainya (Moeliono, 2020).

Sayangnya, meski onomatope memainkan peran yang begitu penting, penelitian tentang topik ini di Indonesia masih sangat sedikit, khususnya yang menelaahnya dari sudut pandang semiotika visual. Kebanyakan penelitian sebelumnya hanya membahas cara menerjemahkan onomatope atau mengklasifikasikannya berdasarkan jenis suara, tanpa benar-benar menggali makna yang tersimpan di baliknya. Sutopo (2018)

mengingat bahwa memahami bagaimana gambar dan bahasa saling membentuk makna dalam teks visual seperti *manga* adalah sesuatu yang masih sangat dibutuhkan dalam dunia penelitian. Dari sinilah penelitian ini berangkat.

Untuk menjawab kebutuhan itu, penelitian ini menggunakan teori semiotika visual dari Roland Barthes. Menurut Barthes (1977), sebuah tanda dapat dibaca dalam tiga lapisan makna: denotasi, yaitu makna paling dasar dan harfiah; konotasi, yaitu makna tambahan yang muncul tergantung pada konteks dan pengalaman pembaca; dan mitos, yaitu makna yang sudah dianggap "wajar" oleh masyarakat karena berkaitan dengan nilai budaya tertentu. Teori ini dipilih karena onomatope dalam *manga* tidak hanya berbunyi, tetapi juga berinteraksi dengan bentuk huruf, gambar, dan susunan panel untuk menciptakan ketegangan dan emosi, bahkan menyiratkan pandangan budaya tertentu yang diterima pembaca begitu saja.

Pemilihan teori Barthes dalam penelitian ini turut mempertimbangkan sejumlah kerangka semiotika visual lain. Berbeda dari model dikotomis Saussure (1916) yang membatasi tanda pada relasi penanda dan petanda, atau trikotomi Peirce (1931) yang menekankan hubungan tanda dengan acuan di dunia nyata, model tiga lapis Barthes memberi ruang eksplisit bagi makna ideologis dan budaya (mitos) yang sangat relevan untuk membaca onomatope yang sarat nilai budaya Jepang. Dibandingkan dengan tata bahasa visual Kress dan van Leeuwen (2006) yang berfokus pada komposisi dan tata letak gambar secara umum, atau teori metafora multimodal Forceville (2009) yang menyoroti pemetaan makna lintas moda, kerangka Barthes dipilih karena lebih mudah diadaptasi untuk membedah elemen tipografis kecil seperti onomatope, tanpa mengabaikan lapisan makna budaya di baliknya.

Manga yang dijadikan objek penelitian adalah *Jibaku Shounen Hanako-kun* karya AidaIro, Vol. 1, dengan fokus pada onomatope jenis *giongo*. Jenis ini dipilih karena paling sering muncul untuk menggambarkan efek suara dalam adegan, seperti suara langkah, benturan, atau benda bergerak, dan paling mudah

dihubungkan dengan elemen visual dalam panel. *Manga* ini dipilih karena kaya akan suasana horor ringan bercampur komedi dan nuansa supranatural, yang membuat penggunaan onomatopenya sangat intens dan menarik untuk dikaji, serta belum pernah diteliti dari perspektif semiotika visual sebelumnya.

Penelusuran terhadap penelitian terdahulu menunjukkan adanya celah yang belum terisi. Penelitian seperti Inose (2007) dan Moeliono (2020) lebih banyak membahas strategi penerjemahan onomatope, sementara penelitian seperti Kindaichi dalam Hinata dan Hibiya (1989) berfokus pada klasifikasi jenis onomatope berdasarkan kategori bunyi. Di sisi lain, kajian yang menggunakan pendekatan semiotika, seperti Sutopo (2018), umumnya diterapkan pada wacana bergambar secara umum dan belum menyoroti *manga* secara khusus, apalagi genre horor-fantasi. Dengan demikian, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji onomatope *giongo* menggunakan semiotika visual Barthes pada *manga* bergenre horor-fantasi seperti *Jibaku Shounen Hanako-kun*, dan celah inilah yang berusaha diisi oleh penelitian ini.

Penelitian ini hadir untuk mengisi celah yang selama ini belum tersentuh, yaitu belum adanya kajian yang secara serius menggabungkan analisis linguistik dan semiotika visual Barthes untuk menelaah onomatope *giongo* dalam *manga* bergenre horor-fantasi. Kebaruan penelitian ini terletak pada dua sisi: pemilihan objek yang belum pernah dikaji dari perspektif ini, serta cara membaca onomatope bukan hanya sebagai elemen bunyi, melainkan sebagai tanda yang membawa makna budaya dan ideologi. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengungkap bagaimana onomatope *giongo* membangun makna melalui hubungan antara unsur visual, konteks naratif, dan konstruksi budaya berdasarkan teori semiotika Roland Barthes, dengan sasaran khusus untuk (1) memahami karakteristik penggunaan onomatope *giongo* dalam *manga Jibaku Shounen Hanako-kun* Vol. 1, (2) menganalisis makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terkandung dalam setiap

onomatope *giongo*, serta (3) mengidentifikasi persamaan dan perbedaan makna antaronomatope yang ditemukan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analitis. Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menginterpretasikan makna onomatope secara mendalam berdasarkan konteks penggunaannya dalam *manga*. Menurut Sugiyono (2016), metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah serta menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari objek yang diamati. Pendekatan deskriptif-analitis digunakan untuk mendeskripsikan data yang ditemukan, kemudian menganalisisnya secara sistematis berdasarkan teori yang digunakan (Sudaryanto, 2015).

Objek penelitian ini adalah onomatope jenis *giongo* yang terdapat dalam *manga Jibaku Shounen Hanako-kun* Vol. 1 karya AidaIro. Data primer berupa onomatope *giongo* yang diperoleh melalui proses pembacaan dan pencatatan secara langsung dari *manga*, sedangkan data sekunder berupa literatur ilmiah terkait teori semiotika visual Roland Barthes, klasifikasi onomatope Kindaichi Haruhiko, serta kamus onomatope yang relevan.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode simak (Sudaryanto, 2015), yaitu dengan membaca secara menyeluruh *manga Jibaku Shounen Hanako-kun* Vol. 1, mengidentifikasi dan mencatat onomatope *giongo* yang muncul pada setiap panel beserta bentuk Jepang, *romaji*, dan padanan Bahasa Indonesianya, disertai cuplikan panel dan dialog sebagai konteks. Makna literal setiap onomatope kemudian ditelusuri melalui Kamus Onomatope Bahasa Jepang karya Ono Masahiro (2007) sebagai dasar penentuan makna denotasi.

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan semiotika visual Roland Barthes melalui tiga tahap pemaknaan, yaitu (1) denotasi, dengan mengkaji hubungan penanda (*Signifier*) berupa aspek visual onomatope seperti ukuran huruf, ketebalan, arah penulisan, dan posisi

penempatan, dengan petanda (*Signified*) berupa bunyi atau keadaan literal yang direpresentasikan; (2) konotasi, yaitu makna tambahan yang muncul dari interaksi tanda dengan ekspresi tokoh, situasi adegan, dan komposisi panel; dan (3) mitos, yaitu lapisan makna ideologis dan budaya yang tervalidasi melalui referensi budaya Jepang terkait kepercayaan rakyat, legenda urban, dan nilai sosial yang relevan. Tahap akhir berupa identifikasi persamaan dan perbedaan makna antaronomatope yang memiliki kemiripan denotatif, konotatif, atau mitos, guna memahami pengaruh konteks visual dan budaya terhadap pembentukan makna. Keabsahan interpretasi diperkuat melalui verifikasi kamus serta cross-check antardata untuk meminimalkan subjektivitas.

Pemilihan 15 data representatif dari total 70 data dilakukan melalui purposive sampling dengan indikator keterwakilan berupa: (1) variasi bentuk tulisan (*katakana, hiragana, romaji* campuran), (2) variasi jenis bunyi (benturan, ketukan, gesekan, tetesan, dan sinyal elektronik), serta (3) keberagaman konteks naratif (adegan horor, dialog, dan transisi adegan) sehingga hasil analisis dapat mewakili pola umum penggunaan *giongo* dalam *manga* ini secara proporsional. Proses coding data dilakukan dengan menandai setiap onomatope berdasarkan bentuk grafis, posisi dalam panel, dan konteks dialog, kemudian mengelompokkannya ke dalam kategori makna denotasi, konotasi, dan mitos. Untuk meminimalkan subjektivitas penafsiran, dilakukan proses validasi antarpeleliti (inter-rater checking) secara informal bersama dosen pembimbing pada tahap interpretasi konotasi dan mitos, di mana interpretasi yang berbeda didiskusikan ulang hingga dicapai kesepakatan. Secara ringkas, alur analisis data dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Manga → Identifikasi *Giongo* → Verifikasi Kamus Ono (2007) → Analisis *Signifier* & *Signified* → Denotasi → Konotasi → Mitos → Interpretasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Data

Berdasarkan pembacaan menyeluruh terhadap *manga Jibaku Shounen Hanako-kun* Vol. 1 karya AidaIro, ditemukan sebanyak 70 data onomatope jenis *giongo*. Dari jumlah tersebut, 15 data dipilih sebagai representasi analisis mendalam berdasarkan keterwakilan variasi bentuk, makna, dan konteks penggunaan. Setiap data dianalisis melalui tiga tingkat pemaknaan Roland Barthes, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos, dengan mempertimbangkan aspek tipografi (ukuran huruf, ketebalan, arah penulisan, dan posisi penempatan dalam panel) sebagai penanda (*Signifier*).

No.	Onomatope (JP)	Romaji	Padanan (ID)
1	コンコンコン	konkonkon	Tok tok tok
3	ギイイイイイ	gīīīīī	Griīīīī
5	ザク	zaku	Zruk
6	ブチ	buchi	Ptas/Ctas
10	ぱか	paka	Klap
12	ドスン	dosun	Bruk
17	ガタガタガタ タガタガタ	gatagatagat agatagata	Drrt drrt drrt drrt drrt drrt
28	パチン	pachin	Trek
30	ガタ	gata	Grak
31	キンコーン カーンコーン	kīnkōnkān ōn	Teng teng teng teng teng
34	バチィ	bachī	Ctar
40	タンタントン	tantantan	Tap tap tap
47	どん	don	Bruk
60	ツーツーツー	tsūtsūtsū	Tuut tuut tuut
64	サラサラ	sarasara	Srrr srrr

Tabel 1. Data Representatif Onomatope

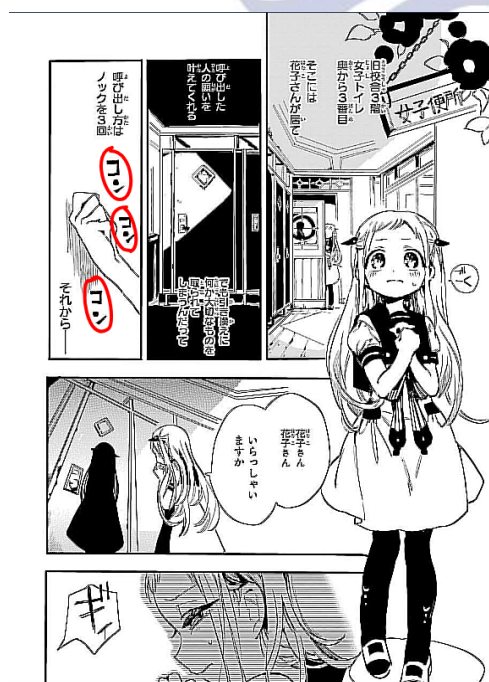
Giongo dalam *Jibaku Shounen Hanako-kun* Vol. 1

Secara umum, onomatope *giongo* dalam *manga* ini ditulis dengan ukuran huruf besar dan mencolok, disertai ketebalan garis yang menyesuaikan intensitas bunyi. Sebagian menampilkan pengulangan huruf atau suku kata untuk bunyi yang berulang, sementara sebagian lain menggunakan pemanjangan huruf untuk bunyi yang berlangsung terus-menerus. Penempatannya bersifat strategis, yaitu di dekat sumber bunyi atau bagian panel paling menonjol, dengan variasi arah penulisan horizontal, vertikal, maupun diagonal untuk memperkuat kesan dinamis.

Onomatope 「コンコンコン」 (Data 1)

Situasi: Yashiro Nene mendatangi bilik ketiga toilet wanita lantai tiga gedung sekolah lama untuk memanggil Hanako sesuai ritual yang beredar, yaitu dengan mengetuk pintu bilik sebanyak tiga kali sebelum memanggil namanya.

Menurut Ono Masahiro (2007:143), onomatope 「コンコンコン」 memiliki makna literal かたいものが打ち当たってたての軽く明るい音, yaitu “suara ringan dan nyaring yang dihasilkan ketika sesuatu yang keras saling berbenturan.”



Gambar 1. Panel Onomatope 「コンコンコン」

dalam *Jibaku Shounen Hanako-kun* Vol. 1

Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)
「コンコンコン」 ditulis dengan katakana, diulang tiga kali, berbentuk relatif tebal, berukuran kecil dan memanjang vertikal, ditempatkan dekat tangan Yashiro Nene yang mengetuk pintu.	Bunyi ketukan yang dihasilkan dari kontak tangan Yashiro Nene dengan permukaan pintu bilik toilet.
Denotasi	
Onomatope ini secara langsung merepresentasikan bunyi ketukan ringan, berirama, dan nyaring yang dihasilkan dari kontak tangan dengan pintu bilik, sesuai definisi kamus Ono Masahiro (2007:143).	
Konotasi	
Pengulangan bunyi sebanyak tiga kali menghadirkan ritme yang teratur namun penuh kehati-hatian. Dalam kerangka tindak tutur, bunyi ini menjalankan fungsi ilokusi direktif sebagai tindakan memanggil yang mengandung harapan atas respons. Efek perlokusinya adalah munculnya rasa ragu dan antisipasi pembaca terhadap kemungkinan munculnya sesuatu dari balik pintu; bentuk onomatope yang memanjang vertikal memperkuat kesan keheningan yang “tertusuk” oleh bunyi kecil tersebut, sehingga ketegangan dibangun melalui ekspektasi, bukan ledakan aksi.	
Mitos	
「コンコンコン」 dalam adegan ini berasal dari kepercayaan budaya Jepang tentang Hanako-san, makhluk supranatural yang dipercaya menghuni toilet sekolah. Ketukan tiga kali menjadi simbol bahwa dunia gaib dapat dihubungi dengan cara tertentu, sekaligus menunjukkan kepercayaan bahwa setiap permintaan memiliki konsekuensi. Danandjaja (2007) menjelaskan bahwa legenda Hanako-san merupakan salah satu cerita urban sekolah (<i>gakkou no kaidan</i>) paling	

populer dalam folklor Jepang.

Tabel 2. Analisis Semiotika Onomatope 「コンコンコン」

Onomatope 「どん」 (Data 47)

Situasi: Setelah gagal menghubungi keluarga Akane Aoi lewat telepon, Yashiro Nene yang kebingungan hendak mencari bantuan Hanako, namun tanpa sengaja bertabrakan dengan seseorang di koridor sekolah.

Menurut Ono Masahiro (2007:307), 「どん」 memiliki beberapa makna literal, salah satunya 重いものが落ちたりぶつかったりする音, yaitu "bunyi benda berat yang jatuh atau berbenturan dengan keras."



Gambar 2. Panel Onomatope 「どん」 dalam *Jibaku Shounen Hanako-kun* Vol. 1

Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)
「どん」 ditulis dengan hiragana, berbentuk tebal, berukuran besar dan memanjang miring, ditempatkan tepat pada momen kontak fisik antara Yashiro Nene dan tokoh lain.	Bunyi benturan keras akibat benda menghantam sesuatu secara tiba-tiba.
Denotasi	

Onomatope ditempatkan dekat titik benturan antara Yashiro Nene dan orang yang ditabraknya, merepresentasikan bunyi benda berat yang berbenturan secara tiba-tiba sesuai definisi ke-3 kamus Ono Masahiro (2007:307).

Konotasi
「どん」 menghadirkan kesan benturan tiba-tiba yang langsung memotong alur pikiran Yashiro Nene, menjalankan fungsi ilokusi ekspresif yang menginterupsi tokoh secara mendadak. Efek perlokusinya adalah kejutan pada pembaca di tengah kecemasan yang sedang dialami tokoh, sekaligus menegaskan bahwa peristiwa fisik kecil ini merupakan pemicu penting perkembangan naratif, bukan sekadar kecelakaan biasa.
Mitos
「どん」 dalam adegan ini berasal dari interaksi sosial yang dapat terjadi secara tidak sengaja di ruang publik, sekaligus memperkuat gagasan bahwa kejadian kecil dapat menjadi pemicu perkembangan cerita (pengenalan tokoh baru). Pertemuan tidak sengaja melalui tabrakan fisik merupakan salah satu trope naratif populer dalam <i>manga</i> romansa Jepang, mencerminkan nilai budaya <i>en</i> (縁) dan <i>in-nen</i> (因縁), yaitu kepercayaan bahwa pertemuan penting dalam hidup merupakan bagian dari ikatan nasib yang telah ditentukan, bukan sekadar kebetulan (Kinsella, 2000).

Tabel 3. Analisis Semiotika Onomatope 「どん」

Onomatope 「ツーツーツー」 (Data 60)

Situasi: Sambungan telepon antara Yashiro Nene dan Misaki tiba-tiba terputus di tengah percakapan penting mengenai keberadaan bagian tubuh Misaki, hingga terdengar bunyi nada telepon yang telah terhenti.

Menurut Ono Masahiro (2007:270), 「ツーツーツー」 memiliki makna literal 電話の話し中などの信号音, yaitu "bunyi nada sibuk telepon."



Gambar 3. Panel Onomatope 「ツーツーツー」 dalam *Jibaku Shounen Hanako-kun* Vol. 1

Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)
「ツーツーツー」 ditulis dengan katakana, mengulang suku kata 「ツー」 tiga kali, berbentuk tebal berukuran sedang dan memanjang vertikal, ditempatkan dalam balon dialog dekat gagang telepon.	Bunyi sinyal telepon yang menandakan sambungan telah terputus atau berada dalam kondisi tidak aktif.
Denotasi	
Onomatope ditempatkan dekat gagang telepon setelah sambungan terputus, menunjukkan nada sibuk atau nada akhir telepon setelah percakapan selesai, sesuai definisi kamus Ono Masahiro (2007:270).	
Konotasi	
Pengulangan bunyi menciptakan kesan monoton, kosong, dan terus berulang setelah komunikasi terputus, membangun implikatur keterputusan yang menyiratkan ketidakmampuan manusia menjangkau dunia gaib melalui teknologi. Efek perlokusinya adalah kehampaan dan kecemasan pada	

pembaca akibat percakapan yang berakhir mendadak tanpa kepastian.

Mitos

「ツーツーツー」 dalam adegan ini berasal dari tanda keterbatasan komunikasi manusia dalam menghadapi dunia supranatural, memperkuat gagasan bahwa teknologi modern tetap memiliki batas dan dapat diputus secara sepihak. Motif komunikasi dari dunia gaib melalui telepon (*yūrei denwa*, 幽霊電話) merupakan trope khas horor Jepang kontemporer yang dipopulerkan lewat film seperti *Ringu* (1998) dan *Chakushin Ari* (2003), mencerminkan adaptasi modern dari kepercayaan bahwa batas antara dunia manusia dan alam gaib bersifat permeabel (McRoy, 2005).

Tabel 4. Analisis Semiotika Onomatope 「ツーツーツー」

Persamaan dan Perbedaan Makna Antaronomatope

Setelah seluruh data dianalisis, ditemukan bahwa kesamaan makna denotatif tidak serta-merta menghasilkan kesamaan makna konotatif maupun mitos. Sebagai ilustrasi, onomatope 「ドン」 (Data 4), 「ドン」 (Data 32), dan 「どん」 (Data 47) memiliki makna literal yang sama berdasarkan definisi Ono Masahiro (2007:307), yaitu bunyi benda berat yang jatuh atau berbenturan dengan keras, dan sama-sama ditempatkan dekat titik benturan dalam panel. Namun, ketiganya membawa muatan konotasi dan mitos yang berbeda bergantung pada konteks adegan.

Perubahan suasana	
Data 4 「ドン」	Tegang → terkejut (kemunculan supranatural).
Data 32 「ドン」	Normal → kacau (kecelakaan kecil).
Data 47 「どん」	Cemas → sadar akan situasi.
Emosi yang muncul	

Data 4 「ドン」	Waspada dan kaget.
Data 32 「ドン」	Panik dan khawatir.
Data 47 「どん」	Kaget dan tersadar.
Makna budaya (mitos)	
Data 4 「ドン」	Dunia supranatural menerobos dunia manusia tanpa peringatan.
Data 32 「ドン」	Perubahan besar dapat bermula dari kejadian fisik kecil.
Data 47 「どん」	Interaksi sosial tak disengaja di ruang publik adalah hal normal.

Tabel 5. Perbedaan Konotasi dan Mitos Onomatope 「ドン/どん」

Pola serupa juga ditemukan pada kelompok onomatope bunyi tetesan cairan, yaitu 「ピション」 (Data 50), 「ピチャ」 (Data 51), 「ポタ」 (Data 52), dan 「ピチャン」 (Data 53). Keempatnya sama-sama membangun atmosfer horor dan ketegangan serta secara konsisten memaknai tetesan cairan sebagai penanda perilaku supranatural, namun berbeda pada tataran denotasi sesuai karakter bunyi masing-masing dalam kamus.

Definisi kamus	
Data 50 「ピション」	Percikan kecil yang memantul ringan.
Data 51 「ピチャ」	Cipratan yang memercik cukup kuat.
Data 52 「ポタ」	Tetesan tunggal ringan.
Data 53 「ピチャン」	Percikan kecil saat cairan jatuh.
Karakter bunyi	
Data 50 「ピション」	Ringan, memantul, halus.
Data 51 「ピチャ」	Lebih kuat, menyebar.
Data 52 「ポタ」	Tunggal, perlahan, samar.

Data 53 「ピチャン」	Ringan, beresonansi.
----------------	----------------------

Tabel 6. Perbedaan Denotasi Onomatope 「ピション」, 「ピチャ」, 「ポタ」, 「ピチャン」

Sebaliknya, ditemukan pula pola kebalikannya pada kelompok onomatope bel sekolah, yaitu 「キーンコーン」 (Data 13) dan bentuk lengkapnya 「キーンコーンカーンコーン」 (Data 29, 31, 43, 49). Kelima data memiliki denotasi dan mitos yang sama, yaitu bunyi lonceng nyaring, tinggi, dan ringan yang merepresentasikan budaya sekolah Jepang yang menekankan keteraturan waktu dan disiplin, namun berbeda pada tataran konotasi bergantung pada penempatannya: pada sebagian besar data bel berfungsi sebagai penanda transisi adegan, sedangkan pada Data 49 bel ditempatkan tepat di dekat kepala tokoh dan secara aktif memicu perubahan perilakunya. Untuk memberikan gambaran menyeluruh, distribusi fungsi onomatope *giongo* pada 15 data yang dianalisis secara mendalam dirangkum pada tabel berikut.

Fungsi Giongo	Jumlah Data
Membangun atmosfer horor/ketegangan	6
Menandai kejutan atau benturan mendadak	4
Menggambarkan gerak/aktivitas tokoh	3
Menandai transisi adegan (mis. bunyi telepon, bel)	2

Tabel 7. Ringkasan Fungsi Onomatope Giongo pada Data Terpilih

Pembahasan

Secara teoretis, temuan ini menunjukkan bahwa proses signifikasi onomatope *giongo* dalam manga *Jibaku Shounen Hanako-kun* tidak berhenti pada tingkat denotasi. Onomatope yang secara leksikal identik dapat berkembang menjadi konotasi dan mitos yang berbeda ketika ditempatkan pada konteks panel, ekspresi tokoh, dan alur cerita yang berlainan. Sebaliknya, onomatope dengan bentuk dan bunyi berbeda dapat memiliki kesamaan konotasi maupun mitos apabila digunakan dalam suasana dan atmosfer adegan yang serupa, sebagaimana tampak pada kelompok onomatope tetesan

cairan. Temuan ini menegaskan pandangan Barthes (1977) bahwa tanda tidak pernah bersifat netral, melainkan senantiasa membawa muatan ideologis dan budaya penggunaannya.

Dari sisi tipografi, dominasi ukuran huruf besar, ketebalan yang menyesuaikan intensitas bunyi, serta variasi arah penulisan menunjukkan bahwa penanda (*Signifier*) visual onomatope berperan aktif dalam membangun suasana horor, ketegangan, dan kejutan, sejalan dengan fungsi onomatope sebagai unsur yang memperkaya pengalaman membaca (Idrus, 2023). Pada tataran mitos, banyak onomatope dalam *manga* ini terhubung dengan referensi budaya dan folklor Jepang, seperti legenda Hanako-san (Danandjaja, 2007), motif telepon hantu dalam horor Jepang kontemporer (McRoy, 2005), serta konsep *en* dan *in-nen* sebagai ikatan nasib (Kinsella, 2000). Hal ini membuktikan bahwa onomatope *giongo* dalam *manga* bukan sekadar tiruan bunyi, melainkan tanda visual yang sarat akan nilai budaya yang dinaturalisasi sebagai sesuatu yang "wajar" bagi pembaca. Temuan ini sejalan dengan Cohn dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa efek bunyi merupakan bagian dari tata bahasa visual komik lintas budaya yang membentuk persepsi waktu dan intensitas adegan, serta sejalan dengan hasil eye-tracking Rohan, Sasamoto, dan O'Brien (2021) yang membuktikan bahwa onomatope menjadi jangkar perhatian pembaca dan memengaruhi alur pembacaan panel.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada klasifikasi jenis bunyi atau strategi penerjemahan onomatope secara literal, penelitian ini menegaskan bahwa penerjemahan onomatope idealnya juga mempertimbangkan konteks visual, suasana adegan, dan makna budaya, agar efek dan pesan yang terkandung dalam karya asli tetap tersampaikan kepada pembaca sasaran (Moeliono, 2020).

Secara keseluruhan, sintesis dari seluruh temuan di atas menunjukkan tiga pola utama fungsi onomatope *giongo* dalam *manga* ini. Pertama, onomatope berfungsi membangun atmosfer, khususnya suasana horor dan ketegangan, melalui pembesaran ukuran huruf

dan penebalan garis. Kedua, onomatope berfungsi mengarahkan emosi pembaca, misalnya rasa waswas, kejutan, atau kelegaan, melalui penempatan yang strategis pada momen puncak adegan. Ketiga, onomatope berfungsi memperkuat nilai budaya Jepang, dengan menghadirkan referensi folklor dan kebiasaan sosial yang dinaturalisasi sebagai sesuatu yang wajar bagi pembaca. Ketiga pola ini saling melengkapi dan menegaskan bahwa *giongo* dalam *manga* bekerja pada tiga lapisan makna sekaligus, bukan hanya sebagai tiruan bunyi belaka.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap onomatope *giongo* dalam *manga Jibaku Shounen Hanako-kun* Vol. 1 karya AidaIro, dapat disimpulkan tiga hal. Pertama, secara karakteristik, onomatope *giongo* dalam *manga* ini ditampilkan dengan ukuran huruf besar dan mencolok, ketebalan yang menyesuaikan intensitas bunyi, pengulangan atau pemanjangan huruf untuk bunyi berulang atau berkepanjangan, serta penempatan yang strategis di dekat sumber bunyi dengan variasi arah penulisan horizontal, vertikal, maupun diagonal untuk memperkuat kesan dinamis. Kedua, makna onomatope *giongo* terdiri atas tiga lapisan, yaitu denotasi yang merepresentasikan bunyi secara langsung, konotasi yang membangun suasana dan kondisi psikologis tokoh, serta mitos yang merefleksikan nilai budaya Jepang yang telah dinaturalisasi, seperti konstruksi suasana horor khas *manga* dan pandangan masyarakat Jepang terhadap fenomena supranatural. Ketiga, onomatope yang memiliki makna denotatif sama dapat menghasilkan makna konotatif dan mitos yang berbeda bergantung pada konteks visual dan situasi adegan, sebagaimana terlihat pada perbandingan 「ドン」 dan 「どん」; sebaliknya, onomatope yang berbeda bentuk dan bunyi dapat memiliki kesamaan konotatif maupun mitos apabila digunakan dalam suasana adegan yang serupa.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan

kontribusi dalam kajian linguistik Jepang dan semiotika visual dengan menunjukkan bahwa onomatope dapat dipahami sebagai tanda bermakna kompleks dan berlapis, bukan sekadar tiruan bunyi, sekaligus membuktikan bahwa teori Roland Barthes relevan untuk menjelaskan hubungan antara bunyi, visual, dan budaya dalam *manga*. Secara praktis, penelitian ini dapat membantu pembelajar bahasa Jepang maupun penerjemah memahami bahwa penerjemahan onomatope tidak cukup dilakukan secara harfiah, tetapi perlu mempertimbangkan konteks visual, suasana adegan, dan makna budaya.

Implikasi Penelitian

Secara lebih rinci, temuan penelitian ini memberikan implikasi pada beberapa bidang. Pertama, bagi kajian linguistik Jepang, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang sistem onomatope sebagai unit lingual yang bermakna berlapis, bukan sekadar kategori morfologis. Kedua, bagi kajian semiotika visual, penelitian ini menunjukkan bahwa elemen tipografis seperti ukuran, ketebalan, dan arah huruf dapat diperlakukan sebagai penanda (*Signifier*) yang setara dengan elemen visual lain dalam teks bergambar. Ketiga, bagi praktik penerjemahan *manga*, penelitian ini menegaskan perlunya mempertimbangkan konotasi dan mitos di balik onomatope, bukan hanya makna denotatifnya, agar nuansa emosi dan budaya dalam karya asli tidak hilang pada bahasa sasaran. Keempat, bagi pengajaran bahasa Jepang, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai materi ajar kontekstual yang memperkenalkan pembelajar pada kekayaan onomatope Jepang melalui media visual yang autentik dan diminati generasi muda. Kelima, bagi kajian budaya populer Jepang, penelitian ini memperlihatkan bagaimana *manga* horor-fantasi turut merawat dan menyebarkan folklor Jepang, seperti legenda Hanako-san, kepada pembaca lintas negara.

Saran

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji onomatope dalam *manga* berbahasa Jepang, disarankan untuk memperluas cakupan data dengan membandingkan penggunaan

onomatope *giongo* antarbeberapa *manga* bergenre serupa, serta mengintegrasikan jenis onomatope lain seperti *giseigo*, *gitaigo*, *giyougo*, maupun *gijougo* agar diperoleh pemahaman yang lebih holistik mengenai sistem onomatope bahasa Jepang dalam teks visual. Bagi pengajar dan peserta didik bahasa Jepang, penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam memahami kekayaan dan kompleksitas onomatope, sekaligus memanfaatkan *manga* sebagai media pembelajaran yang autentik dan kontekstual. Bagi penerjemah dan praktisi penerjemahan *manga* Jepang ke dalam bahasa Indonesia, penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bahwa onomatope *giongo* tidak dapat dialihbahasakan secara harfiah semata, melainkan perlu mempertimbangkan makna konotatif dan mitos yang terkandung di dalamnya agar terjemahan yang dihasilkan lebih akurat, ekspresif, dan mampu menjaga pengalaman membaca yang setara bagi pembaca sasaran.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam membaca temuannya. Pertama, data yang dianalisis hanya diambil dari Vol. 1 *manga* Jibaku Shounen Hanako-kun, sehingga pola penggunaan onomatope pada volume-volume selanjutnya belum tentu sama dan belum dapat digeneralisasi untuk keseluruhan seri. Kedua, penelitian ini hanya berfokus pada satu jenis onomatope, yaitu *giongo*, sementara jenis lain seperti *giseigo*, *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo* yang juga banyak muncul dalam *manga* ini belum dikaji. Ketiga, analisis makna sepenuhnya bertumpu pada kerangka tiga lapis Roland Barthes, sehingga aspek yang mungkin lebih tampak melalui pendekatan lain, seperti tanda trikotomis Peirce atau tata bahasa visual Kress dan van Leeuwen, tidak turut dieksplorasi. Keempat, penelitian ini belum membandingkan onomatope versi asli berbahasa Jepang dengan padanannya pada versi terjemahan bahasa Indonesia, sehingga belum dapat menjelaskan sejauh mana makna denotasi, konotasi, dan mitos yang ditemukan tetap dipertahankan atau justru bergeser dalam proses penerjemahan.

Keterbatasan ini sekaligus membuka arah bagi penelitian selanjutnya untuk memperluas cakupan data, jenis onomatope, kerangka teori, maupun perbandingan lintas-bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- AidaIro. (2015–2016). *Jibaku Shounen Hanako-kun Vol. 1*. Tokyo: Square Enix.
- Barthes, R. (1977). *Image, Music, Text*. London: Fontana Press.
- Barthes, R. (2017). *Elemen-Elemen Semiologi (Cetakan 1)*. Yogyakarta: Basabasi.
- Cohn, N., Cardoso, R., Klomberg, B., & Hacimusaoğlu, I. (2023). Sound effects and grammar across the visual language of comics from 24 countries. *Journal of Pragmatics*, 210, 71–89.
- Danandjaja, J. (2007). *Folklor Jepang: Dilihat dari Kacamata Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Hinata, S., & Hibiya, J. (1989). *外国人のための日本語 例文・問題シリーズは擬音語・擬態語*. Tokyo: 荒竹出版.
- Idrus. (2023). *Kajian Onomatope dalam Manga dan Pembelajaran Bahasa Jepang*. NAWA: Journal of Japanese Studies.
- Kinsella, S. (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. London: Routledge.
- McRoy, J. (Ed.). (2005). *Japanese Horror Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Moeliono, A. (2020). Kesulitan Penerjemahan Ekspresi Suara dalam Komik Jepang ke Bahasa Indonesia. *Bahasa dan Seni*, 48(1), 34–47.
- Nababan, R. (2019). *Penerjemahan dan Stilistika dalam Media Visual*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ono, M. (2007). *擬音語擬態語 4500 日本語オノマトペ辞典*. Tokyo: 小学館.
- Rohan, R., Sasamoto, R., & O'Brien, S. (2021). Onomatopoeia: A relevance-based eye-tracking study of digital manga. *Perspectives*, 29(6), 917–933.
- Sobur, A. (2006). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, dan Analisis Framing*. Edisi Keempat. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Teknik Analisis*

Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, A. (2018). *Stilistika Visual: Pendekatan terhadap Wacana Bergambar*. Surakarta: UNS Press.
- Ye, L. (2023). Onomatopoeia, Sound Effects and Humour in Japanese Anime and US Animation Films and Television. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 18(3), 251–268. <https://doi.org/10.1177/1746847723120668>