

ANALISIS MAKNA ONOMATOPE *GIONGO* DALAM MANGA *NINGEN NO KAIKATA* (ニンゲンの飼い方) KARYA PIETA

Nasywa Tsabitha Setiawan

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
nasywa.21018@mhs.unesa.ac.id

Joko Prasetyo

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
jokoprasetyo@unesa.ac.id

Abstract

Onomatopoeia refers to words that imitate sounds or noises and are commonly used in comics to enhance expressive effects. One type of onomatopoeia is *giongo*, which represents the sounds produced by inanimate objects or natural phenomena. This study aims to classify the forms and analyze the lexical and contextual meanings of *giongo* in the fantasy slice-of-life manga *Ningen no Kaikata* by Pieta. This study employed a descriptive qualitative approach. The data were collected directly from the original manga as the primary data source, classified and presented in tables, and then analyzed using semantic theory. The results indicate that the *giongo* found in *Ningen no Kaikata* can be classified into six forms: base forms, sound shortening, sound lengthening, morpheme repetition, sound addition, and partial sound changes. Among these, base forms are the most frequently occurring. Furthermore, the analysis shows that most *giongo* have contextual meanings that correspond to their lexical meanings. However, some *giongo* have meanings that can only be understood through context because no lexical equivalents were found in the reference sources. Therefore, the meaning of *giongo* is determined not only by its lexical meaning but also by the context and visual presentation within the manga.

Keywords: Lexical Meaning, Contextual Meaning, Giongo, Manga, *Ningen no Kaikata*.

要旨

オノマトペとは、音や物音を模倣した語であり、漫画では効果音として頻繁に用いられる表現である。オノマトペの一種である擬音語は、無生物や自然現象が発する音を表す。本研究は、ピエタ作のファンタジー・スライス・オブ・ライフ漫画『ニンゲンの飼い方』における擬音語の形態を分類するとともに、その語彙的意味および文脈的意味を分析することを目的とした。本研究では、記述的質的研究法を採用した。データは一次資料である原作漫画から収集し、表に整理・分類した後、意味論の理論に基づいて分析した。分析の結果、『ニンゲンの飼い方』に見られる擬音語は、基本形、音の短縮、音の延長、形態素の反復、音の付加、および音の一部変化の六種類に分類された。そのうち、基本形が最も多く見られた。また、多くの擬音語は語彙的意味と一致する文脈的意味を有していた。一方で、参考資料に語彙的な対応語が見られないため、文脈によってのみ意味が理解できる例も確認された。以上のことから、擬音語の意味は語彙的意味だけでなく、文脈や漫画における視覚的表現によっても大きく左右されることが明らかとなった。

キーワード: 語彙的意味、文脈的意味、擬音語、マンガ、『ニンゲンの飼い方』

PENDAHULUAN

Budaya populer Jepang semakin diminati oleh masyarakat dunia, terutama di kalangan generasi muda. Berbagai media seperti manga, anime, J-pop, dan drama Jepang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana penyebaran budaya dan bahasa Jepang. Salah satu media yang memiliki pengaruh besar adalah manga, yaitu komik Jepang yang memadukan narasi dan ilustrasi visual sehingga mampu menyampaikan cerita, nilai budaya, serta kebiasaan masyarakat Jepang secara menarik.

Sebagai karya sastra visual, manga tidak hanya mengandalkan dialog, tetapi juga memanfaatkan unsur kebahasaan, salah satunya adalah onomatope. Dalam bahasa Jepang, onomatope memiliki peran penting untuk menggambarkan bunyi, keadaan, maupun gerakan sehingga mampu memperkuat penyampaian suasana dan alur cerita. Berdasarkan kategorinya, onomatope dibedakan menjadi beberapa jenis, di antaranya *giongo* yang menirukan bunyi nyata dari benda atau alam, serta *gitaigo* yang menggambarkan keadaan atau tindakan secara simbolis. Penelitian ini berfokus pada *giongo*, khususnya bunyi yang berasal dari benda mati.

Objek penelitian adalah manga *Ningen no Kaikata* (ニンゲンの飼いかた) karya Pieta yang terbit pada tahun 2024. Manga ini mengusung konsep yang unik, yaitu kisah monster yang memelihara manusia, sehingga menghadirkan alur cerita yang berbeda dari manga pada umumnya. Selain didukung visual yang menarik, manga ini juga kaya akan

penggunaan onomatope, baik yang umum maupun yang masih jarang dibahas dalam penelitian sebelumnya, sehingga relevan untuk dijadikan objek kajian.

Meskipun penelitian mengenai *giongo* telah banyak dilakukan, masih terdapat kebingungan dalam membedakan *giongo* dan *giseigo*, serta belum banyak penelitian yang mengkaji penggunaan *giongo* pada manga *Ningen no Kaikata*. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mendeskripsikan bentuk-bentuk *giongo* yang terdapat dalam manga tersebut sekaligus menganalisis makna leksikal dan makna kontekstualnya melalui pendekatan semantik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan makna onomatope *giongo* dalam manga *Ningen no Kaikata* karya Pieta. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kajian linguistik Jepang, khususnya mengenai onomatope, serta menjadi referensi bagi pembelajaran bahasa Jepang dan penelitian selanjutnya mengenai penggunaan onomatope dalam karya sastra populer Jepang.

LANDASAN TEORI

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini di antaranya penelitian oleh Ramadhani (2019) yang menganalisis klasifikasi, makna kontekstual, dan fungsi *giongo* pada komik *Doraemon*, Oktarina (2019) yang mengkaji penggunaan *giongo* dalam webtoon *Ikemen Sugite*, dengan menitikberatkan pada perannya dalam mengekspresikan suara dan emosi. Serta penelitian oleh Muldani dan Ali (2022) yang meneliti fungsi *giongo* dalam manga *Gekkan*

Shoujo Nozaki-kun sebagai penguat narasi visual. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini berfokus pada analisis semantik *giongo* melalui kajian makna leksikal dan makna kontekstual pada manga *Ningen no Kaikata*, sehingga memberikan perspektif yang lebih mendalam terhadap makna bahasa yang terkandung dalam onomatope.

Onomatope merupakan kata yang menirukan bunyi atau suara dari suatu objek, baik benda hidup maupun benda mati, serta berfungsi memperkuat penggambaran situasi dalam suatu tuturan (Muldani & Ali, 2022). Dalam bahasa Jepang, onomatope dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu *giongo*, *giseigo*, *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo* (Kindaichi dalam Purwani dkk., 2020). Penelitian ini berfokus pada *giongo*, yaitu onomatope yang merepresentasikan bunyi yang dihasilkan oleh benda mati atau fenomena alam.

Bentuk *giongo* dalam penelitian ini mengacu pada klasifikasi Akimoto (dalam Yuniarti, 2017), yang meliputi bentuk dasar, penambahan bunyi, pemendekan bunyi, pemanjangan bunyi, penambahan morfem *-ri*, pengulangan morfem, perubahan sebagian bunyi, dan oposisi bunyi *seion* dengan *dakuon*. Klasifikasi tersebut digunakan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk *giongo* yang ditemukan dalam manga *Ningen no Kaikata*.

Analisis makna dalam penelitian ini menggunakan teori semantik Chaer (2014), yang membedakan makna menjadi makna leksikal dan makna kontekstual. Makna leksikal merupakan makna dasar suatu kata sebagaimana tercantum dalam kamus, sedangkan makna kontekstual merupakan makna yang muncul berdasarkan konteks

penggunaan. Kedua konsep tersebut digunakan sebagai dasar untuk menganalisis makna *giongo* dalam manga *Ningen no Kaikata*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena berfokus pada pemahaman makna data secara mendalam, sedangkan metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan bentuk serta makna onomatope *giongo* sebagaimana ditemukan dalam objek penelitian tanpa melakukan manipulasi terhadap data (Sugiyono dalam Anggraini, 2023; Sudaryono dalam Soleha & Ain, 2023).

Sumber data penelitian berupa manga *Ningen no Kaikata* (ニンゲンの飼い方) karya Pieta, khususnya volume 1 yang diterbitkan pada tahun 2024. Data penelitian berupa onomatope jenis *giongo* yang diperoleh melalui teknik dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan dengan membaca manga secara menyeluruh, mengidentifikasi onomatope *giongo*, kemudian mengelompokkannya berdasarkan bentuk dan maknanya. Instrumen penelitian berupa tabel pencatatan data dan format deskripsi analisis untuk memudahkan proses klasifikasi dan interpretasi data.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mengklasifikasikan bentuk *giongo* berdasarkan teori yang digunakan, kemudian menganalisis makna leksikal dan makna kontekstual menggunakan kajian semantik Abdul Chaer (2014). Selanjutnya, hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan uraian

deskriptif untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap manga *Ningen no Kaikata* (ニンゲンの飼い方) karya Pieta, ditemukan sebanyak **34 data** onomatope jenis *giongo* yang merepresentasikan bunyi benda mati. Seluruh data kemudian dianalisis berdasarkan dua aspek, yaitu bentuk onomatope dan makna onomatope sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Data tersebut dimasukkan ke dalam tabel supaya lebih mudah dikelompokkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Bentuk Onomatope Giongo dalam Manga Ningen no Kaikata

NO	Onomatope	Klasifikasi Bentuk Onomatope
1	ぐしょ	Kata dasar
2	ベリッ	Pemendekan bunyi (ッ)
3	バサッ	Pemendekan bunyi (ッ)
4	ぐらっ	Pemendekan bunyi (ッ)
5	バシャ	Kata dasar
6	ドッガアー ン	Pemanjangan bunyi (ー) + Pemendekan bunyi (ッ)
7	コロコロ	Bentuk pengulangan morfem
8	ドン	Kata dasar
9	さっさっ	Bentuk pengulangan morfem
10	キィ	Pemanjangan bunyi (vokal panjang イ)
11	ポト	Kata dasar

12	ぶしゅー	Pemanjangan bunyi
13	ポス	Kata dasar
14	ばし	Kata dasar
15	キュッキュ ッ	Bentuk pengulangan morfem
16	キィ	Pemanjangan bunyi
17	ギギ	Bentuk pengulangan morfem
18	ギギギュギ ュッ	Bentuk pengulangan morfem
19	ガリりガリ り	Bentuk pengulangan morfem
20	ゴソゴソ	Bentuk pengulangan morfem
21	カチッ	Pemendekan bunyi
22	キィ	Pemanjangan bunyi
23	コト	Kata dasar
24	ボン	Kata dasar
25	シュウウウ ウウ	Pemanjangan bunyi
26	ガッ	Pemendekan bunyi
27	ドーン	Pemanjangan bunyi
28	ゴト	Kata dasar
29	ドゴロ	Kata dasar
30	ガロロン	Penambahan bunyi (penambahan ン)
31	ギッ	Pemendekan bunyi
32	バタン	Penambahan bunyi (penambahan ン)
33	ガササ	Perubahan sebagian bunyi
34	ガサガサ	Bentuk pengulangan morfem

Tabel tersebut memperlihatkan bahwa ditemukan enam bentuk *giongo*, yaitu bentuk dasar, pemendekan bunyi, pemanjangan bunyi, pengulangan morfem, penambahan bunyi, dan perubahan sebagian bunyi. Bentuk dasar merupakan bentuk yang paling banyak ditemukan, yaitu sebanyak **10 data**, diikuti oleh pemendekan bunyi dan pengulangan morfem yang masing-masing berjumlah **7 data**, pemanjangan bunyi sebanyak **6 data**, penambahan bunyi sebanyak **2 data**, serta perubahan sebagian bunyi sebanyak **1 data**.

Dominannya bentuk dasar menunjukkan bahwa pengarang lebih sering menggunakan bentuk onomatope yang sederhana untuk merepresentasikan bunyi secara langsung sehingga lebih mudah dipahami oleh pembaca. Sementara itu, bentuk pemendekan bunyi digunakan untuk memberikan kesan bunyi yang singkat dan kuat, sedangkan pemanjangan bunyi memberikan efek bunyi yang berlangsung lebih lama. Pengulangan morfem berfungsi menggambarkan bunyi atau aktivitas yang terjadi secara berulang, sedangkan penambahan bunyi dan perubahan sebagian bunyi digunakan untuk menghasilkan efek bunyi yang lebih ekspresif sesuai dengan konteks cerita.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa variasi bentuk *giongo* tidak hanya berfungsi sebagai representasi bunyi, tetapi juga berperan dalam memperkuat penyampaian situasi dan visualisasi cerita. Temuan ini sejalan dengan klasifikasi bentuk onomatope yang dikemukakan Akimoto, bahwa perubahan bentuk fonologis

pada onomatope menghasilkan nuansa bunyi yang berbeda sesuai dengan fungsi penggunaannya.

Tabel 4. 2 Makna Onomatope Giongo dalam Manga Ningen no Kaikata

NO	Onomatope	Analisis Makna
1	ぐしょ	Leksikal: Bunyi cipratan air. Kontekstual: Bunyi air yang terciprat ke lantai.
2	ベリッ	Leksikal: Bunyi benda yang robek atau terlepas secara tiba-tiba. Kontekstual: Bunyi boneka yang terlepas dari tangan tokoh saat ditarik.
3	バサッ	Leksikal: Bunyi kain atau tirai yang tersibak. Kontekstual: Bunyi tirai yang disibakkan
4	ぐらっ	Leksikal: Bunyi Guncangan besar Kontekstual: Bunyi efek goyah pada wadah air yang patah
5	バシヤ	Leksikal: Bunyi cipratan air dalam jumlah cukup besar. Kontekstual: Bunyi cipratan dari wadah.
6	ドッガア ーン	Leksikal: Bunyi benturan atau ledakan yang sangat keras. Kontekstual: Bunyi benturan keras benda yang jatuh.

7	コロコロ	Leksikal: Bunyi benda kecil yang berguling. Kontekstual: Bunyi ubi yang berguling di piring
8	ドン	Leksikal: Bunyi dentuman atau benturan keras. Kontekstual: Bunyi benturan tabung ke lantai
9	さっさっ	Leksikal: Bunyi dari gerakan benda atau melakukan sesuatu dengan cepat dan sigap. Kontekstual: bunyi sapu yang bergerak cepat.
10	キィ	Leksikal: Bunyi decitan pintu. Kontekstual: Bunyi decitan pintu yang terbuka perlahan.
11	ポト	Leksikal: Bunyi benda kecil yang jatuh ringan. Kontekstual: Bunyi gumpalan debu yang jatuh ke lantai.
12	ふしゅー	Leksikal: Bunyi desisan udara atau gas. Kontekstual: Bunyi tekanan udara yang keluar dari gumpalan debu.
13	ポス	Tidak ditemukan makna leksikal. Kontekstual: Bunyi benturan tokoh manusia yang mendarat.

14	ぱし	Leksikal: Bunyi tangkapan atau tepukan ringan yang cepat. Kontekstual: Bunyi saat tokoh menangkap wadah makanan.
15	キュッキ ユツ	Leksikal: Bunyi gesekan kesat seperti karet pada permukaan tertentu. Kontekstual: Bunyi gesekan saat memasang sarung jari.
16	キィ	Leksikal: Bunyi decitan pintu. Kontekstual: Bunyi decitan pintu yang dibuka perlahan.
17	ギギ	Leksikal: Bunyi deritan atau gesekan keras. Kontekstual: Bunyi pulpen yang menggores kertas.
18	ギギギユ ギユツ	Tidak ditemukan makna leksikal. Kontekstual: Bunyi pulpen jari yang menggores kertas dengan tekanan kuat.
19	ガリリガ リリ	Tidak ditemukan makna leksikal. Kontekstual: Bunyi goresan keras pulpen jari pada kertas.
20	ゴソゴソ	Leksikal: Bunyi gesekan benda-benda kecil yang bergerak. Kontekstual: Bunyi benda yang saling membentur di dalam kotak.

21	カチッ	Leksikal: Bunyi klik kecil akibat mekanisme benda. Kontekstual: Bunyi pengait atau kunci pintu yang terbuka.
22	キィ	Leksikal: Bunyi decitan atau gesekan pada benda keras. Kontekstual: Bunyi pintu yang terbuka.
23	コト	Leksikal: Bunyi benturan ringan dari benda kecil atau keras. Kontekstual: Bunyi mangkuk yang diletakkan di atas meja kayu.
24	ポン	Leksikal: Bunyi letupan atau tepukan ringan. Kontekstual: Bunyi tepukan tangan pada meja.
25	シュウウ ウウウ	Leksikal: Bunyi hembusan udara yang berlangsung terus-menerus. Kontekstual: Bunyi pusaran angin.
26	ガッ	Leksikal: Bunyi benturan keras yang terjadi secara tiba-tiba. Kontekstual: Bunyi hantaman kuat ke tanah.
27	ドーン	Leksikal: Bunyi dentuman besar yang menggelegar. Kontekstual: Bunyi benturan besar yang menegaskan suasana adegan.

28	ゴト	Leksikal: Bunyi benda berat yang bergeser. Kontekstual: Bunyi kursi yang digeser di lantai.
29	ドゴロ	Tidak ditemukan makna leksikal. Kontekstual: Bunyi tabung yang jatuh dan membentur lantai.
30	ガロロン	Tidak ditemukan makna leksikal. Kontekstual: Bunyi tabung yang berguling di lantai.
31	ギッ	Leksikal: Bunyi derit atau gesekan keras. Kontekstual: Bunyi pintu yang berderit.
32	バタン	Leksikal: Bunyi pintu yang terbuka atau tertutup keras. Kontekstual: Bunyi pintu yang terbuka dengan kuat.
33	ガササ	Leksikal: Bunyi gesekan semak, rumput, atau daun. Kontekstual: Bunyi semak yang bergesekan akibat gerakan fisik.
34	ガサガサ	Leksikal: Bunyi gesekan benda kering seperti daun atau rumput. Kontekstual: Bunyi gesekan yang terjadi di semak-semak atau rumput.

Analisis makna dilakukan berdasarkan makna leksikal dan makna kontekstual.

Berdasarkan hasil analisis, sebagian besar *giongo* memiliki makna kontekstual yang sesuai dengan makna leksikal. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan onomatope dalam manga umumnya tetap mempertahankan makna dasar bunyi yang telah dikenal. Salah satu contohnya adalah onomatope コト yang secara leksikal bermakna bunyi benturan ringan dari benda kecil atau benda keras. Dalam manga, onomatope ini digunakan untuk menggambarkan bunyi mangkuk yang diletakkan di atas meja kayu sehingga makna kontekstualnya tetap sesuai dengan makna leksikal.

Selain itu, ditemukan pula onomatope yang makna kontekstualnya lebih dominan dibandingkan makna leksikalnya. Contohnya adalah ぐらっ yang secara leksikal bermakna guncangan atau keadaan goyah. Dalam manga, onomatope ini digunakan untuk menggambarkan wadah air yang patah akibat tekanan sehingga maknanya tidak hanya menunjukkan keadaan goyah, tetapi juga memperkuat efek kerusakan yang terjadi.

Contoh lainnya adalah さっさっ yang secara leksikal bermakna gerakan cepat atau ringan, tetapi dalam konteks manga digunakan untuk menggambarkan bunyi sapu saat menyapu lantai sehingga penafsirannya dipengaruhi oleh aktivitas dan situasi visual dalam adegan.

Beberapa onomatope juga tidak memiliki padanan makna leksikal dalam sumber rujukan sehingga pemaknaannya sepenuhnya bergantung pada konteks. Contohnya Onomatope ギギギユ ギユッ yang tidak memiliki padanan makna leksikal dalam sumber rujukan yang digunakan.

Dalam manga, onomatope ini digunakan untuk menggambarkan bunyi gesekan kuat pulpen saat menggores kertas sehingga maknanya dipahami berdasarkan konteks visual dan situasi dalam adegan.

Onomatope ガリリガリリ juga tidak ditemukan makna leksikalnya dalam sumber rujukan. Dalam manga, onomatope ini menggambarkan bunyi goresan pulpen yang keras dan berulang pada permukaan kertas sehingga memberikan kesan gesekan yang kuat dan terus-menerus sesuai dengan konteks visual cerita.

Selanjutnya, onomatope ドゴロ digunakan untuk menggambarkan bunyi tabung yang jatuh dan membentur lantai dengan keras. Meskipun tidak ditemukan makna leksikalnya dalam sumber rujukan, makna onomatope ini dapat dipahami melalui visualisasi adegan yang memperlihatkan benturan benda berat.

Terdapat juga Onomatope ガロン yang digunakan untuk menggambarkan bunyi tabung yang berguling di lantai setelah terjatuh. Sama seperti ドゴロ, makna onomatope ini ditentukan berdasarkan konteks peristiwa dan visual dalam manga.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa makna *giongo* dalam manga dibentuk oleh hubungan antara makna leksikal dan konteks penggunaannya. Temuan ini mendukung teori semantik Chaer yang menyatakan bahwa makna suatu kata tidak hanya ditentukan oleh makna leksikal, tetapi juga oleh konteks. Dengan demikian, pemahaman terhadap *giongo* dalam manga memerlukan keterpaduan

antara unsur kebahasaan dan unsur visual sehingga pesan yang ingin disampaikan pengarang dapat dipahami secara utuh.

PENUTUP

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis bentuk, *giongo* terbagi menjadi enam bentuk, yaitu kata dasar, pemendekan bunyi, pemanjangan bunyi, pengulangan morfem, penambahan bunyi, dan perubahan sebagian bunyi, dengan bentuk kata dasar sebagai bentuk yang paling dominan.

Berdasarkan Analisis makna, menunjukkan bahwa sebagian besar *giongo* memiliki makna kontekstual yang sesuai dengan makna leksikal, sedangkan beberapa data mengalami penyesuaian makna atau bergantung pada konteks visual karena tidak memiliki padanan makna leksikal. Dengan demikian, *giongo* dalam manga *Ningen no Kaikata* tidak hanya berfungsi sebagai peniruan bunyi, tetapi juga berperan dalam memperjelas situasi, memperkuat suasana, dan mendukung penyampaian cerita melalui unsur visual.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas objek kajian dengan menganalisis *giongo* pada berbagai genre manga atau membandingkannya dengan jenis onomatope lain, seperti *gitaigo*, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai penggunaan onomatope dalam bahasa Jepang. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam kajian linguistik

maupun pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam memahami penggunaan onomatope secara kontekstual melalui media manga.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, I. A. (2023). Strategi pemasaran dalam upaya meningkatkan penjualan (Studi kasus pada toko bangunan diana top kecamatan wirosari). *Universitas Semarang*.
- Chaer, A. (2014). *Linguistik Umum*. Rineka Cipta.
- Dexter, K. (2015). *Japanese Onomatopoeia: The Definitive Guide*. Diakses dari <https://www.tofugu.com/japanese/japanese-onomatopoeia/>
- Fadlilah, I. M. (2021). Makna Idiom dalam Manga One Piece Vol. 91 Karya Eiichiro Oda. *Univesitas Komputer Indonesia*.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.
- Khasanah, N., & Nursalim, M. P. (2020). Makna kontekstual dalam novel If Someday karya sifa mermeida. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 2(1), 22–27.
- Kocimaheni, A. A., Nurhadi, D., Prasetyo, J., Mael, M. R., Amri, M., Sasanti, N. S., Parastuti, Retnani, Roni, Rusmiyati, Fanani, U. Z., Sopaheluwakan, Y. B., & Pratita, I. I. (2017). *Ungkapan dan Ekspresi Onomatope Bahasa Jepang*. Penerbit Bintang Surabaya.
- KOKUYO Co., L. (2020). 「ちょこっと」「さっさっ」をとっかかりに オノマトペ3 : 気が乗らない仕事に手をつけるとき. Mana-Biz (KOKUYO Furniture). Diakses dari <https://www.kokuyo-furniture.co.jp/solution/mana-biz/2020/09/interview-198.php>
- Kustina, R. (2020). Onomatope Bahasa Devayan. *Jurnal Metamorfosa*, 8, 112–122.
- Mahmud. (2025). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yayasan Darul Falah.
- Matsna HS., M. (2016). *Kajian Semantik Arab: klasik dan kontemporer*. Prenada Media.
- Muldani, A. M., & Ali, M. (2022). *Giongo dalam Manga Gekkan Shojō Nozaki-Kun Karya*

- Izumi Tsubaki. *MAHADAYA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 2(1), 83–90.
- Oktarina, D. R. (2019). Penggunaan Giongo dalam Webtoon Ikemen Sugite. *Janaru Saja Jurnal Program Studi Sastra Jepang*, 8(1), 1–7.
- Pramandhani, V. A., & Yulianti, A. (2026). Giongo onomatopoeic expressions in Doraemon volume 3. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 8(2), 106–120.
<https://doi.org/10.33633/jr.v8i2.15772>
- Purwani, I. A. W., Suartini, N. N., & Adnyani, K. E. K. (2020). Analisis Onomatope Pada Dongeng Bahasa Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6(2), 194.
- Ramadhani, R. (2019). Penggunaan Onomatope Jenis Giongo pada Komik Doraemon Volume 3 dan 4 Karya Fujiko F. Fujio. *Hikari*, 3(1).
- Soleha, & Ain, S. Q. (2023). Strategi Guru Dalam Menanamkan Sikap Sosial Siswa Kelas V SDIT Al-Hidayah Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(3), 490–497.
<https://doi.org/10.47233/jpst.v2i3.1030>
- Yuniarti, A. N. (2017). Analisis Bentuk Fonologis Dan Makna Onomatope Bunyi Glottal Stop. (Skripsi) Universitas Diponegoro Semarang.

