Analisis Onomatope dalam Manga *Doraemon Volume I* Karya Fujiko F. Fujio

Rhetasabitania Faizah Irlinandri

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

rhetasabitania.22004@mhs.unesa.ac.id

Roni

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

roni@unesa.ac.id.

ABSTRACT

Onomatopoeia is one of the distinctive linguistic features of the Japanese language used to imitate sounds and describe movements, conditions, and emotions. This study aims to describe the forms and meanings of onomatopoeia found in *Doraemon* Volume I by Fujiko F. Fujio. This study employed a qualitative descriptive method. The data consisted of dialogues, narrations, and sound effects containing onomatopoeia in the manga. Data were collected through observation and note-taking techniques and analyzed through identification, classification, interpretation, and conclusion drawing. The analysis of onomatopoeic forms was based on Kindaichi's (1978) theory, while the analysis of meanings followed Akimoto's (2002) classification. The findings revealed five forms of onomatopoeia, namely *giseigo*, *giongo*, *gitaigo*, *giyougo*, and *gijougo*, with *giongo* being the most dominant. Five semantic categories were identified: *mono ga dasu oto*, *doubutsu no nakigoe*, *hito no hitozawa*, *hito no ugoki*, and *hito no yousu/shinjou*. These findings indicate that onomatopoeia in *Doraemon* Volume I is predominantly used to represent sounds produced by objects and to enhance the expression of characters' movements, voices, and emotions.

Keywords: onomatopoeia, *Doraemon* Volume I, Kindaichi, Akimoto, Japanese linguistics.

要旨

本研究は質的記述研究である。研究資料は、『ドラえもん』第 1 巻に見られるオノマトペを含む台詞、地の文、および効果音である。データは観察法および記録法によって収集し、整理、分類、分析および考察を行った後、結論を導き出した。

分析の結果、オノマトペの形態は、擬声語、擬音語、擬態語、擬容語、擬情語の 5 種類が確認され、その中でも擬音語が最も多く使用されていた。また、意味については、秋元（2002）の 10 種類の意味分類（自然現象、物が出す音、動物の鳴き声、人の人声、人の動き、物の動き、人の感覚、人の健康状態、人の様子・心情、人の身体的特徴）に基づいて分析を行った。その結果、物が出す音、動物の鳴き声、人の人声、人の動き、人の様子・心情の 5 種類が確認された。一方、自然現象、物の動き、人の感覚、人の健康状態、人の身体的特徴は確認されなかった。以上の結果から、『ドラえもん』第1巻では、オノマトペは主に物が発する音を表現するために用いられるだけでなく、登場人物の動作、状況および感情を効果的に表現し、物語の臨場感や表現力を高める重要な役割を果たしていることが明らかとなった。

キーワード：オノマトペ、『ドラえもん』第 1 巻、金田一、秋元、日本語学

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia untuk menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan, dan informasi. Selain sebagai alat komunikasi, bahasa juga menjadi objek kajian linguistik yang mempelajari sistem, struktur, fungsi, dan makna bahasa (Kridalaksana, 2008; Verhaar, 2012). Salah satu cabang linguistik yang mengkaji makna adalah semantik. Menurut Chaer (2014), semantik merupakan cabang linguistik yang mempelajari makna dalam satuan bahasa, sedangkan Pateda (2010) menyatakan bahwa semantik mengkaji hubungan makna dengan penggunaannya dalam konteks komunikasi. Oleh karena itu, penelitian mengenai bentuk dan makna suatu unsur kebahasaan menjadi bagian penting dalam kajian linguistik. Salah satu unsur kebahasaan yang menarik untuk dikaji adalah onomatope karena maknanya tidak selalu dapat dipahami hanya dari bentuk katanya, melainkan juga dipengaruhi oleh konteks penggunaannya.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang memiliki karakteristik khas dibandingkan dengan bahasa lain, baik dari sistem penulisan, struktur kalimat, maupun kosakatanya (Sudjianto & Dahidi, 2009; Sutedi, 2011). Menurut Roni (2015), dalam kajian struktur bahasa, sebuah kalimat ideal memiliki slot-slot sintaktis yang terdiri atas subjek, predikat, objek, dan keterangan. Setiap bahasa memiliki pola penyusunan slot sintaktis yang berbeda. Bahasa Indonesia pada umumnya mengikuti pola Subjek-Predikat-Objek (S-P-O), sedangkan bahasa Jepang cenderung mengikuti pola Subjek-Objek-Predikat (S-O-P). Selain itu, Roni (2022) menjelaskan bahwa predikat verba dalam bahasa Jepang memiliki kedudukan penting dalam membangun hubungan antarunsur dalam kalimat. Perbedaan struktur tersebut menunjukkan bahwa bahasa Jepang memiliki sistem kebahasaan yang khas dan kompleks.

Salah satu kekhasan bahasa Jepang adalah keberadaan onomatope yang sangat produktif dalam komunikasi lisan maupun tulisan. Hamano (1998) menjelaskan bahwa onomatope bahasa Jepang tidak hanya berfungsi sebagai tiruan bunyi, tetapi juga memiliki hubungan dengan sound symbolism, yaitu keterkaitan antara bentuk bunyi dengan makna yang diwakilinya. Sejalan dengan itu, Tamori dan Schourup (1999) menyatakan bahwa onomatope merupakan salah satu ciri khas kosakata bahasa Jepang yang digunakan untuk menggambarkan bunyi, gerakan, keadaan, serta perasaan. Dibandingkan dengan bahasa Indonesia, variasi onomatope dalam bahasa Jepang jauh lebih beragam sehingga sering menjadi salah satu materi yang sulit dipahami oleh pembelajar bahasa Jepang.

Menurut Kindaichi (1978), onomatope bahasa Jepang diklasifikasikan menjadi lima jenis, yaitu *giseigo* (擬声語), *giongo* (擬音語), *gitaigo* (擬態語), *giyougo* (擬容語), dan *gijougo* (擬情語). Sementara itu, Akimoto (2002) mengelompokkan makna onomatope ke dalam sepuluh kategori, yaitu *shizengenshou*, *mono ga dasu oto*, *doubutsu no nakigoe*, *hito no hitozawa*, *hito no ugoki*, *mono no ugoki*, *hito no kankaku*, *hito no kenkou joutai*, *hito no yousu/shinjou*, dan *hito no shintaiteki tokuchou*. Kedua teori tersebut digunakan dalam penelitian ini karena saling melengkapi, yaitu untuk mengidentifikasi bentuk sekaligus menganalisis makna onomatope berdasarkan konteks penggunaannya.

Salah satu media yang banyak memanfaatkan onomatope adalah manga. Schodt (1983) menyatakan bahwa manga merupakan media visual yang memadukan gambar dan bahasa sehingga mampu menyampaikan cerita secara efektif. Selain itu, Gravett (2004) menjelaskan bahwa penggunaan onomatope dalam manga berperan penting dalam memperkuat kesan visual, menggambarkan bunyi, gerakan, suasana, serta emosi tokoh. Salah satu manga yang kaya akan penggunaan onomatope adalah *Doraemon* Volume I karya Fujiko F. Fujio. Manga ini dipilih sebagai sumber data karena menggunakan bahasa yang relatif sederhana dengan latar kehidupan sehari-hari sehingga penggunaan onomatope di dalamnya mencerminkan penggunaan bahasa Jepang yang alami dan beragam.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji onomatope pada berbagai media, seperti manga *Spy × Family*, *Tokyo Revengers*, dongeng, maupun lagu anak-anak berbahasa Jepang. Namun, sebagian besar penelitian hanya berfokus pada klasifikasi bentuk onomatope atau hanya mengkaji maknanya secara terpisah. Penelitian yang mengombinasikan analisis bentuk berdasarkan klasifikasi Kindaichi (1978) dengan analisis makna berdasarkan klasifikasi Akimoto (2002), khususnya

pada manga *Doraemon* Volume I, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengkaji kedua aspek tersebut secara terpadu sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai penggunaan onomatope dalam manga.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk onomatope berdasarkan klasifikasi Kindaichi (1978) serta makna onomatope berdasarkan klasifikasi Akimoto (2002) yang terdapat dalam manga *Doraemon* Volume I karya Fujiko F. Fujio. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian linguistik Jepang, khususnya mengenai onomatope, serta menjadi referensi bagi mahasiswa, peneliti, dan pembelajar bahasa Jepang dalam memahami penggunaan onomatope secara tepat sesuai dengan konteks penggunaannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan bentuk dan makna onomatope yang terdapat dalam manga *Doraemon Volume I* karya Fujiko F. Fujio. Penelitian ini berfokus pada penggambaran fenomena kebahasaan secara sistematis berdasarkan data yang diperoleh tanpa melakukan manipulasi terhadap objek penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini adalah manga *Doraemon Volume I* karya Fujiko F. Fujio. Data penelitian berupa dialog, narasi, dan efek suara yang mengandung onomatope. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik simak dan teknik catat. Peneliti membaca keseluruhan isi manga secara cermat, kemudian mengidentifikasi dan mencatat seluruh onomatope yang ditemukan untuk selanjutnya diklasifikasikan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu identifikasi, klasifikasi, analisis, dan penarikan simpulan. Analisis bentuk onomatope menggunakan teori Kindaichi (1978) yang mengelompokkan onomatope ke dalam lima jenis, yaitu *giseigo*（擬声語）, *giongo* (擬音語), *gitaigo* (擬態語), *giyougo*（擬容語）, dan *gijougo*（擬情語). Selanjutnya, analisis makna menggunakan teori Akimoto (2002) yang mengelompokkan makna onomatope ke dalam sepuluh kategori, yaitu *shizengenshou*（自然現象), *mono ga dasu oto*（物が出す音）, *doubutsu no nakigoe* (動物の鳴き声), *hito no hitozawa* (人の人声), *hito no ugoki* (人の動き), *mono no ugoki* (物の動き), *hito no kankaku* (人の感覚), *hito no kenkou joutai* (人の健康状態), *hito no yousu/shinjou* (人の様子・心情), dan *hito no shintaiteki tokuchou* (人の身体的特徴). Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif untuk menjelaskan bentuk dan makna onomatope yang ditemukan dalam manga *Doraemon* Volume I karya Fujiko F. Fujio.

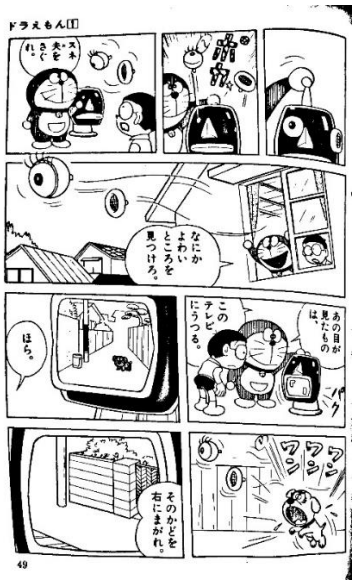
HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Onomatope dalam Manga *Doraemon Volume I*

1. Giseigo (擬声語)

Giseigo (擬声語) merupakan salah satu bentuk onomatope menurut Kindaichi (1978) yang digunakan untuk menirukan suara yang dihasilkan oleh makhluk hidup, seperti manusia dan hewan. Dalam *Doraemon* Volume I, *giseigo* digunakan untuk memperkuat penggambaran bunyi sehingga situasi dalam cerita terasa lebih hidup.

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan beberapa data yang termasuk ke dalam bentuk *giseigo* (擬声語). Salah satu contoh penggunaannya ditunjukkan pada data berikut.



Onomatope ワンワンワン diklasifikasikan sebagai *giseigo* (擬声語) karena merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan oleh makhluk hidup, yaitu suara gonggongan anjing. Menurut Kindaichi (1978), *giseigo* digunakan untuk menirukan bunyi nyata yang berasal dari manusia atau hewan. Pada data ini, bentuk ワンワン mengalami pengulangan menjadi ワンワンワン, yang menunjukkan bahwa gonggongan berlangsung secara berulang sehingga memberikan kesan bunyi yang lebih kuat.

Pada adegan ini, Doraemon menggunakan sebuah alat untuk mencari seseorang berdasarkan bentuk mata. Saat layar alat menampilkan lokasi yang sedang dipantau, terlihat seekor anjing menggonggong yang ditandai dengan onomatope ワンワンワン. Penggunaan onomatope tersebut memperkuat visualisasi adegan dan membantu pembaca membayangkan kondisi lingkungan yang sedang ditampilkan. Oleh karena itu, ワンワンワン termasuk ke dalam *giseigo* (擬声語) karena merepresentasikan bunyi nyata yang dihasilkan oleh hewan sesuai dengan klasifikasi Kindaichi (1978).

2. Giongo (擬音語)

Giongo (擬音語) merupakan onomatope yang digunakan untuk menirukan bunyi yang dihasilkan oleh benda mati maupun fenomena alam, seperti benturan, gesekan, ledakan, atau benda yang jatuh (Kindaichi, 1978). Berdasarkan hasil analisis, ditemukan beberapa data yang termasuk ke dalam bentuk *giongo*. Salah satu contohnya adalah sebagai berikut.

Onomatope ドプン diklasifikasikan sebagai *giongo* (擬音語) karena merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan oleh benda atau peristiwa fisik. Menurut Kindaichi (1978), *giongo* digunakan untuk menirukan bunyi nyata yang berasal dari benda mati maupun fenomena alam. Dalam bahasa Jepang, ドプン digunakan untuk menggambarkan bunyi ketika suatu benda atau seseorang jatuh ke dalam air.

Pada adegan ini, Nobita yang sedang melarikan diri dari Giant tanpa sengaja tercebur ke dalam kolam. Peristiwa tersebut ditandai dengan onomatope ドプン, yang merepresentasikan bunyi benturan tubuh dengan permukaan air. Penggunaan onomatope ini memperkuat visualisasi adegan dan membantu pembaca membayangkan peristiwa yang terjadi secara lebih nyata. Oleh karena itu, ドプン termasuk ke dalam *giongo* (擬音語) karena merepresentasikan bunyi yang dihasilkan oleh suatu peristiwa fisik sesuai dengan klasifikasi Kindaichi (1978).

3. Gitaigo (擬態語)

Gitaigo (擬態語) merupakan onomatope yang digunakan untuk menggambarkan keadaan, kondisi, atau situasi yang tidak menghasilkan bunyi (Kindaichi, 1978). Berdasarkan hasil analisis, ditemukan beberapa data yang termasuk ke dalam bentuk gitaigo. Salah satu contohnya adalah sebagai berikut.

Onomatope ペコペコ diklasifikasikan sebagai *gitaigo* (擬態語) karena menggambarkan keadaan atau kondisi yang tidak menghasilkan bunyi nyata, yaitu rasa lapar yang sangat. Menurut Kindaichi (1978), *gitaigo* digunakan untuk merepresentasikan keadaan, sifat, atau kondisi seseorang maupun suatu objek tanpa menirukan bunyi yang sebenarnya. Dalam bahasa Jepang, ペコペコ lazim digunakan untuk menyatakan kondisi seseorang yang sedang sangat lapar.

Pada adegan ini, Doraemon memperlihatkan sebuah alat kepada Nobita yang dapat membuat seseorang bersin. Nobita kemudian berpendapat bahwa alat tersebut akan lebih bermanfaat apabila dapat digunakan untuk mengatasi rasa lapar. Menanggapi hal tersebut, Doraemon menjelaskan bahwa alat tersebut dapat digunakan ketika seseorang sedang ペコペコ. Penggunaan onomatope ini memperjelas kondisi fisik tokoh tanpa menirukan bunyi, sehingga pembaca dapat memahami tingkat rasa lapar yang dialami tokoh. Oleh karena itu, ペコペコ termasuk ke dalam *gitaigo* (擬態語) sesuai dengan klasifikasi Kindaichi (1978).

4. Giyougo (擬容語)

Giyougo (擬容語) merupakan onomatope yang digunakan untuk menggambarkan gerakan, tindakan, atau perilaku makhluk hidup, terutama manusia (Kindaichi, 1978). Berdasarkan hasil analisis, ditemukan beberapa data yang termasuk ke dalam bentuk giyougo. Salah satu contohnya adalah sebagai berikut.

Onomatope パクパク diklasifikasikan sebagai *giyougo* (擬容語) karena menggambarkan gerakan atau tindakan makhluk hidup, yaitu gerakan membuka dan menutup mulut secara berulang ketika makan. Menurut Kindaichi (1978), *giyougo* digunakan untuk merepresentasikan gerakan atau perilaku tanpa menitikberatkan pada bunyi yang dihasilkan. Dalam bahasa Jepang, パクパク lazim digunakan untuk menggambarkan aktivitas makan yang dilakukan dengan cepat dan lahap.

Pada adegan ini, Doraemon sedang menikmati makanan yang telah disiapkan. Aktivitas makan tersebut ditandai dengan onomatope パクパク, yang menunjukkan gerakan membuka dan menutup mulut secara berulang. Penggunaan onomatope ini memperkuat visualisasi adegan dan menunjukkan bahwa Doraemon menikmati makanannya dengan lahap. Oleh karena itu, パクパク termasuk ke dalam *giyougo* (擬容語) karena merepresentasikan gerakan makan tanpa menirukan bunyi, sesuai dengan klasifikasi Kindaichi (1978).

5. Gijougo (擬情語)

Gijougo (擬情語) merupakan onomatope yang digunakan untuk menggambarkan perasaan, emosi, atau kondisi psikologis seseorang (Kindaichi, 1978). Berdasarkan hasil analisis, ditemukan beberapa data

yang termasuk ke dalam bentuk gijougo. Salah satu contohnya adalah sebagai berikut.

Onomatope ガタガタ diklasifikasikan sebagai *gijougo* (擬情語) karena menggambarkan keadaan emosional tokoh yang ditunjukkan melalui tubuh yang gemetar akibat rasa takut atau cemas. Menurut Kindaichi (1978), *gijougo* digunakan untuk merepresentasikan perasaan, emosi, atau kondisi psikologis seseorang. Dalam penggunaannya, ガタガタ tidak hanya menunjukkan gerakan tubuh yang bergetar, tetapi juga merepresentasikan keadaan batin tokoh yang sedang diliputi rasa takut.

Pada adegan ini, Nobita meminjam sebuah buku dari Doraemon. Setelah membaca isi buku tersebut, ia membayangkan berbagai hal yang menyeramkan sehingga tubuhnya gemetar, yang ditandai dengan onomatope ガタガタ. Penggunaan onomatope ini memperjelas kondisi emosional tokoh melalui reaksi fisiknya dan memperkuat suasana tegang dalam cerita. Oleh karena itu, ガタガタ termasuk ke dalam *gijougo* (擬情語) karena merepresentasikan kondisi psikologis tokoh melalui ekspresi fisik, sesuai dengan klasifikasi Kindaichi (1978).

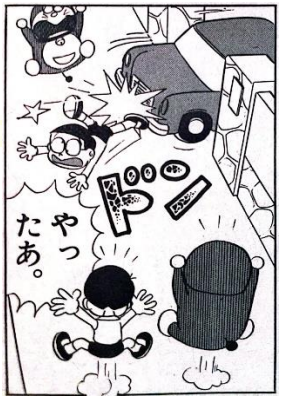
Makna Onomatope dalam manga *Doraemon Volume I*

1. Shizen Genshou (自然現象)

Shizen Genshou (自然現象) merupakan kategori makna onomatope yang digunakan untuk menggambarkan bunyi atau keadaan yang berkaitan dengan fenomena alam, seperti hujan, angin, petir, dan ombak (Akimoto, 2002). Berdasarkan hasil analisis, tidak ditemukan onomatope yang termasuk ke dalam kategori ini pada *Doraemon* Volume I. Hal ini menunjukkan bahwa cerita dalam manga tersebut lebih berfokus pada aktivitas dan interaksi antartokoh daripada penggambaran fenomena alam, sehingga onomatope yang muncul lebih banyak merepresentasikan bunyi benda, suara manusia atau hewan, gerakan, serta keadaan tokoh.

2. Mono ga Dasu Oto (物が出す音)

Mono ga Dasu Oto (物が出す音) merupakan kategori makna onomatope yang digunakan untuk menggambarkan bunyi yang dihasilkan oleh benda akibat benturan, gesekan, jatuh, tertutup, atau interaksi dengan benda lain (Akimoto, 2002). Berdasarkan hasil analisis, kategori ini merupakan makna yang paling dominan ditemukan dalam *Doraemon* Volume I. Onomatope pada kategori ini digunakan untuk memperjelas berbagai bunyi yang dihasilkan oleh benda sehingga membantu pembaca membayangkan jalannya peristiwa secara lebih nyata. Seluruh data pada kategori ini termasuk ke dalam bentuk **giongo** (擬音語) menurut klasifikasi Kindaichi (1978). Salah satu contoh penggunaannya dijelaskan sebagai berikut.

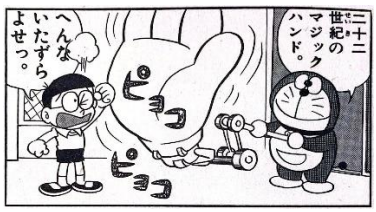


Onomatope ドン termasuk dalam kategori makna *Mono ga Dasu Oto* (物が出す音) karena menggambarkan bunyi yang dihasilkan oleh benturan suatu benda. Menurut Akimoto (2002), kategori ini mencakup onomatope yang merepresentasikan bunyi yang muncul akibat benturan, tabrakan, atau interaksi antarbenda. Pada adegan ini, ドン muncul ketika Nobita yang sedang mengikuti arah suara musik tanpa memperhatikan

keadaan di depannya hingga bertabrakan dengan sebuah mobil. Onomatope tersebut menggambarkan bunyi benturan yang terjadi secara tiba-tiba sehingga pembaca dapat membayangkan kerasnya tabrakan yang dialami tokoh.

Penggunaan ドン memperkuat visualisasi adegan sekaligus memberikan kesan bahwa benturan terjadi dengan intensitas yang cukup kuat. Kehadiran onomatope ini membantu menyampaikan perubahan situasi dalam cerita secara lebih dramatis meskipun manga tidak menghadirkan bunyi secara langsung. Berdasarkan analisis tersebut, ドン termasuk kategori *Mono ga Dasu Oto* menurut Akimoto (2002) karena merepresentasikan bunyi yang dihasilkan oleh benda akibat benturan. Klasifikasi tersebut juga sejalan dengan teori Kindaichi (1978) yang menggolongkan ドン sebagai *giongo* (擬音語), yaitu onomatope yang menirukan bunyi nyata yang berasal dari benda atau peristiwa fisik.

Makna *Mono ga Dasu Oto* (物が出す音) juga ditemukan pada onomatope yang berbentuk *gitaigo* (擬態語). Meskipun gitaigo pada dasarnya digunakan untuk menggambarkan keadaan atau kondisi, dalam konteks tertentu onomatope tersebut dapat merepresentasikan bunyi yang berkaitan dengan benda atau peristiwa fisik. Penggunaan onomatope pada kategori ini membantu memperjelas situasi yang digambarkan sehingga pembaca dapat memahami peristiwa yang terjadi secara lebih konkret. Salah satu contoh penggunaannya dijelaskan sebagai berikut.



Onomatope ピヨコ termasuk dalam kategori makna *Mono ga Dasu Oto* (物が出す音) karena digunakan untuk merepresentasikan bunyi yang menyertai pergerakan suatu benda. Menurut Akimoto (2002), kategori ini mencakup onomatope yang menggambarkan bunyi yang dihasilkan oleh benda atau peristiwa fisik. Pada adegan ini, ピヨコ muncul ketika suatu benda bergerak atau muncul secara tiba-tiba sehingga memberikan kesan adanya gerakan ringan yang disertai bunyi. Penggunaan onomatope tersebut membantu pembaca membayangkan perubahan situasi yang terjadi dalam panel secara lebih jelas.

Berdasarkan analisis, ピヨコ termasuk kategori *Mono ga Dasu Oto* menurut Akimoto (2002) karena menonjolkan makna bunyi yang menyertai pergerakan benda. Namun, jika ditinjau berdasarkan klasifikasi Kindaichi (1978), ピヨコ termasuk *gitaigo* (擬態語) karena lebih menekankan cara atau keadaan gerakan benda daripada bunyi itu sendiri. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa satu onomatope dapat memiliki klasifikasi bentuk dan makna yang berbeda bergantung pada dasar analisis yang digunakan.

3. Doubutsu no Nakigoe (動物の鳴き声)

Doubutsu no Nakigoe (動物の鳴き声) merupakan kategori makna onomatope yang digunakan untuk menggambarkan suara yang dihasilkan oleh hewan (Akimoto, 2002). Berdasarkan hasil analisis, ditemukan beberapa onomatope yang termasuk dalam kategori ini. Seluruh data tersebut berbentuk **giseigo** (擬声語) menurut klasifikasi Kindaichi (1978), karena menirukan bunyi nyata yang dihasilkan oleh makhluk hidup. Penggunaan onomatope pada kategori ini memperkuat penggambaran suasana dan membantu pembaca membayangkan kondisi yang terjadi dalam cerita. Salah satu contoh penggunaannya dijelaskan sebagai berikut.

Onomatope ケッコウケッコウ termasuk dalam kategori makna *Doubutsu no Nakigoe* (動物の鳴き声) karena merepresentasikan suara ayam jantan yang sedang berkokok. Menurut Akimoto (2002), kategori ini mencakup onomatope yang menggambarkan suara yang dihasilkan oleh hewan. Pada adegan ini, ケッコウケッコウ digunakan

untuk menghadirkan suara kokok ayam sehingga pembaca dapat membayangkan suasana lingkungan dengan lebih nyata. Pengulangan bentuk ケッコウ memberikan kesan bahwa suara kokok terdengar secara berulang, sesuai dengan karakteristik bunyi ayam jantan.

Berdasarkan analisis, ケッコウケッコウ termasuk kategori *Doubutsu no Nakigoe* menurut Akimoto (2002) karena menggambarkan suara yang dihasilkan oleh hewan. Klasifikasi tersebut juga sejalan dengan teori Kindaichi (1978) yang menggolongkan ケッコウケッコウ sebagai *giseigo* (擬声語), yaitu onomatope yang menirukan bunyi nyata makhluk hidup. Dengan demikian, onomatope ini tidak hanya merepresentasikan suara ayam jantan, tetapi juga memperkuat latar dan suasana adegan dalam manga.

4. Hito no Hitozawa (人の人声)

Hito no Hitozawa (人の人声) merupakan kategori makna onomatope yang digunakan untuk menggambarkan suara yang dihasilkan oleh manusia, seperti teriakan, seruan, tawa, tangisan, bersin, maupun suara lainnya (Akimoto, 2002). Berdasarkan hasil analisis, ditemukan beberapa onomatope yang termasuk dalam kategori ini. Seluruh data tersebut berbentuk *giseigo* (擬声語) menurut klasifikasi Kindaichi (1978), karena merepresentasikan bunyi nyata yang dihasilkan oleh manusia. Penggunaan onomatope pada kategori ini membantu memperjelas ekspresi tokoh dan memperkuat suasana dalam cerita. Salah satu contoh penggunaannya dijelaskan sebagai berikut.

Onomatope ハクション termasuk dalam kategori makna *Hito no Hitozawa* (人の人声) karena merepresentasikan suara yang dihasilkan oleh manusia, yaitu suara bersin. Menurut Akimoto (2002), kategori ini mencakup onomatope yang menggambarkan berbagai suara manusia, seperti berbicara, berteriak, tertawa, menangis, maupun bersin. Pada adegan ini, ハクション muncul ketika alat milik Doraemon digunakan kepada seseorang sehingga orang tersebut langsung bersin. Kehadiran onomatope tersebut memperjelas bahwa alat Doraemon bekerja sesuai fungsinya sekaligus membantu pembaca memahami jalannya peristiwa.

Berdasarkan analisis, ハクション termasuk kategori *Hito no Hitozawa* menurut Akimoto (2002) karena merepresentasikan suara yang dihasilkan oleh manusia. Klasifikasi tersebut juga sejalan dengan teori Kindaichi (1978) yang menggolongkan ハクション sebagai *giseigo* (擬声語), yaitu onomatope yang menirukan bunyi nyata makhluk hidup. Dengan demikian, penggunaan ハクション tidak hanya memperkuat ekspresi tokoh, tetapi juga membuat adegan terasa lebih hidup dan mudah dipahami pembaca.

Onomatope dengan makna *Hito no Hitozawa* (人の人声) juga ditemukan pada bentuk *giyougo* (擬容語). Menurut Kindaichi (1978), giyougo digunakan untuk menggambarkan cara atau perilaku seseorang dalam melakukan suatu tindakan. Dalam konteks penelitian ini, onomatope berbentuk giyougo digunakan untuk memperjelas cara tokoh berbicara atau mengeluarkan suara sehingga ekspresi dan karakteristik tuturannya dapat dipahami dengan lebih jelas oleh pembaca. Salah satu contoh penggunaannya dijelaskan sebagai berikut.

Onomatope デラデラ termasuk dalam kategori makna *Hito no Hitozawa* (人の人声) karena menggambarkan aktivitas berbicara yang dilakukan secara terus-menerus. Menurut Akimoto (2002), kategori ini mencakup onomatope yang merepresentasikan suara atau aktivitas berbicara manusia. Pada adegan ini, デラデラ digunakan untuk menunjukkan bahwa seorang tokoh berbicara tanpa henti sehingga memberikan kesan banyak

bicara dan mendominasi percakapan. Penggunaan onomatope tersebut membantu pembaca memahami karakteristik tuturan tokoh serta suasana dialog yang berlangsung.

Berdasarkan analisis, デラデラ termasuk kategori *Hito no Hitozawa* menurut Akimoto (2002) karena merepresentasikan aktivitas berbicara manusia. Klasifikasi tersebut berkaitan dengan teori Kindaichi (1978) yang menggolongkan デラデラ sebagai *giyougo* (擬容語), yaitu onomatope yang menggambarkan cara atau perilaku seseorang dalam melakukan suatu tindakan. Dengan demikian, デラデラ tidak hanya menunjukkan adanya aktivitas berbicara, tetapi juga menggambarkan cara berbicara tokoh yang terus-menerus sehingga memperkuat karakterisasi dan penyampaian dialog dalam cerita.

Onomatope dengan makna *Hito no Hitozawa*（人の人声）juga ditemukan pada bentuk *gijougo*（擬情語）. Menurut Kindaichi (1978), gijougo merupakan onomatope yang menggambarkan keadaan emosional atau perasaan seseorang. Dalam penelitian ini, onomatope berbentuk *gijougo* digunakan untuk merepresentasikan suara yang muncul sebagai ekspresi emosi tokoh, seperti rasa takut, marah, terkejut, atau kesal. Penggunaan onomatope tersebut membantu pembaca memahami kondisi emosional tokoh melalui suara yang ditampilkan dalam adegan. Salah satu contoh penggunaannya dijelaskan sebagai berikut.

Onomatope ガミガミガミ memiliki makna *Hito no Hitozawa*（人の人声）karena digunakan untuk menggambarkan suara omelan manusia yang dilakukan secara terus-menerus. Menurut Akimoto (2002), kategori *Hito no Hitozawa* merepresentasikan berbagai suara yang dihasilkan manusia dalam aktivitas berbicara. Pada adegan ini, ガミガミガミ muncul ketika ibu Nobita memarahi Nobita karena kebiasaannya yang sering membuat masalah. Pengulangan bentuk ガミ memberikan kesan bahwa omelan berlangsung berulang-ulang dengan nada tinggi sehingga pembaca dapat membayangkan suasana percakapan yang penuh tekanan.

Berdasarkan analisis makna menurut Akimoto (2002), ガミガミガミ termasuk kategori *Hito no Hitozawa* karena merepresentasikan suara omelan yang dihasilkan oleh manusia. Sementara itu, menurut klasifikasi Kindaichi (1978), onomatope tersebut termasuk *gijougo*（擬情語）karena menggambarkan kondisi emosional berupa rasa marah atau kesal. Dengan demikian, penggunaan ガミガミガミ tidak hanya memperjelas suara yang dihasilkan tokoh, tetapi juga memperkuat penggambaran emosi dalam adegan.

5. Hito no Ugoki (人の動き)

Hito no Ugoki（人の動き）merupakan kategori makna onomatope yang digunakan untuk menggambarkan berbagai gerakan atau tindakan yang dilakukan oleh manusia. Berdasarkan hasil analisis terhadap data onomatope dalam *Manga Doraemon* Volume I, ditemukan beberapa onomatope yang termasuk dalam kategori ini. Penggunaan onomatope tersebut berfungsi memperjelas aktivitas tokoh sehingga pembaca dapat memahami gerakan yang terjadi dalam setiap adegan. Salah satu contoh penggunaan kategori *Hito no Ugoki* dijelaskan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil analisis, makna Hito no Ugoki（人の動き）dalam *Manga Doraemon* Volume I ditemukan pada onomatope yang diklasifikasikan sebagai *gitaigo*（擬態語）. Onomatope tersebut digunakan untuk menggambarkan gerakan atau tindakan tokoh tanpa menirukan bunyi secara langsung sehingga pembaca dapat memahami aktivitas yang terjadi dalam cerita. Salah satu contoh data dijelaskan sebagai berikut.

Onomatope ピタン memiliki makna *Hito no Ugoki* （人の動き） karena digunakan untuk menggambarkan gerakan atau tindakan yang dilakukan oleh manusia. Menurut Akimoto (2002), kategori *Hito no Ugoki* merepresentasikan berbagai gerakan tubuh yang dapat diamati secara visual. Pada adegan ini, ピタン

muncul ketika Nobita mencubit mulut Suneo hingga tertutup rapat. Onomatope tersebut memberikan kesan bahwa gerakan dilakukan dengan cepat, tepat, dan langsung berhenti pada posisi tertentu sehingga pembaca dapat membayangkan tindakan yang dilakukan tokoh.

Berdasarkan analisis makna menurut Akimoto (2002), ピタン termasuk kategori *Hito no Ugoki* karena merepresentasikan gerakan yang dilakukan oleh manusia. Sementara itu, menurut klasifikasi Kindaichi (1978), ピタン termasuk *gitaigo*（擬態語）karena menggambarkan cara berlangsungnya suatu gerakan tanpa menirukan bunyi nyata. Dengan demikian, penggunaan ピタン tidak hanya memperjelas tindakan Nobita dalam adegan tersebut, tetapi juga memperkuat visualisasi gerakan yang ditampilkan dalam *Manga Doraemon* Volume I.

Berdasarkan hasil analisis, makna *Hito no Ugoki* （人の動き） dalam *Manga Doraemon* Volume I juga ditemukan pada onomatope yang diklasifikasikan sebagai *giyougo* （擬容語）. Onomatope tersebut digunakan untuk menggambarkan cara atau perilaku tokoh dalam melakukan suatu aktivitas sehingga gerakan yang ditampilkan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh pembaca. Salah satu contoh penggunaan kategori ini dijelaskan sebagai berikut.

Onomatope ヨロヨロ memiliki makna *Hito no Ugoki*（人の動き）karena digunakan untuk menggambarkan cara seseorang bergerak atau berjalan dalam keadaan tidak stabil. Menurut Akimoto (2002), kategori *Hito no Ugoki* merepresentasikan berbagai gerakan atau tindakan yang dilakukan oleh manusia. Pada adegan ini, ヨロヨロ muncul ketika Nobita membawa radio berukuran besar bersama Doraemon sehingga langkahnya menjadi sempoyongan karena kesulitan menjaga keseimbangan. Penggunaan onomatope tersebut memperjelas cara Nobita bergerak dan membantu pembaca membayangkan kondisi fisik tokoh saat membawa beban yang berat.

Berdasarkan analisis makna menurut Akimoto (2002), ヨロヨロ termasuk kategori *Hito no Ugoki* karena merepresentasikan gerakan manusia yang berlangsung dalam keadaan tidak stabil. Sementara itu, menurut klasifikasi Kindaichi (1978), ヨロヨロ termasuk *giyougo*（擬容語）karena menggambarkan cara atau perilaku seseorang dalam melakukan suatu gerakan. Dengan demikian, penggunaan ヨロヨロ tidak hanya memperjelas gerakan Nobita, tetapi juga memperkuat visualisasi adegan dalam Manga *Doraemon Volume I*.

6. **Mono no Ugoki (物の動き)**

Mono no Ugoki（物の動き）merupakan kategori makna onomatope yang digunakan untuk menggambarkan gerakan atau perpindahan suatu benda tanpa menitikberatkan pada bunyi yang dihasilkan. Menurut Akimoto (2002), kategori ini mencakup onomatope yang merepresentasikan cara benda bergerak, seperti berguling, berputar, melayang, atau bergeser. Berdasarkan hasil analisis terhadap data onomatope dalam Manga *Doraemon Volume I*, tidak ditemukan onomatope yang termasuk dalam kategori Mono no Ugoki.

Tidak ditemukannya kategori tersebut menunjukkan bahwa penggunaan onomatope dalam *Manga Doraemon* Volume I lebih banyak menekankan bunyi yang dihasilkan oleh benda, suara makhluk hidup, gerakan manusia, serta keadaan fisik dan emosional tokoh. Oleh karena itu, gerakan benda dalam manga lebih sering direpresentasikan melalui kategori *Mono ga Dasu Oto*（物が出す音）daripada *Mono no Ugoki*（物の動き）.

7. **Hito no Kankaku (人の感覚)**

Hito no Kankaku（人の感覚）merupakan kategori makna onomatope yang digunakan untuk

menggambarkan berbagai sensasi fisik yang dirasakan oleh manusia, seperti rasa sakit, panas, dingin, gatal, atau kesemutan. Menurut Akimoto (2002), kategori ini merepresentasikan pengalaman indrawi yang dialami seseorang. Berdasarkan hasil analisis terhadap data onomatope dalam Manga *Doraemon Volume I*, tidak ditemukan onomatope yang termasuk dalam kategori Hito no Kankaku.

Tidak ditemukannya kategori tersebut menunjukkan bahwa penggunaan onomatope dalam Manga *Doraemon Volume I* lebih berfokus pada penggambaran bunyi, gerakan, dan keadaan emosional tokoh daripada sensasi fisik yang dirasakan tubuh. Oleh karena itu, kategori *Hito no Kankaku*（人の感覚）tidak termasuk dalam hasil temuan makna onomatope pada penelitian ini.

8. **Hito no Kenkou Joutai (人の健康状態)**

Hito no Kenkou Joutai（*人の健康状態*）merupakan kategori makna onomatope yang digunakan untuk menggambarkan kondisi kesehatan atau keadaan fisik yang dialami manusia, seperti lemas, pusing, terengah-engah, batuk, atau demam. Menurut Akimoto (2002), kategori ini merepresentasikan berbagai keadaan fisik yang berkaitan dengan kesehatan seseorang. Berdasarkan hasil analisis terhadap data onomatope dalam *Manga Doraemon* Volume I, tidak ditemukan onomatope yang termasuk dalam kategori Hito no Kenkou Joutai.

Tidak ditemukannya kategori tersebut menunjukkan bahwa penggunaan onomatope dalam Manga *Doraemon Volume I* lebih berfokus pada penggambaran bunyi, gerakan, dan keadaan emosional tokoh daripada kondisi kesehatan. Oleh karena itu, kategori Hito no Kenkou Joutai（人の健康状態）tidak termasuk dalam hasil temuan makna onomatope pada penelitian ini.

9. **Hito no Yousou/Shinjou (人の様相・心情)**

Hito no Yousou/Shinjou（*人の様相・心情*）dalam Manga *Doraemon Volume I* ditemukan pada onomatope yang diklasifikasikan sebagai *gijougo*（擬情語）. Onomatope tersebut digunakan untuk menggambarkan keadaan, perasaan, atau kondisi emosional tokoh sesuai dengan konteks cerita sehingga pembaca dapat memahami ekspresi dan keadaan batin yang dialami tokoh. Salah satu contoh penggunaan kategori ini dijelaskan sebagai berikut.

Onomatope *ガタガタ* memiliki makna *Hito no Yousou/Shinjou*（人の様相・心情）karena digunakan untuk menggambarkan keadaan emosional yang tampak melalui reaksi fisik tokoh. Menurut Akimoto (2002), kategori *Hito no Yousou/Shinjou* merepresentasikan keadaan, ekspresi, atau kondisi batin seseorang. Pada adegan ini, *ガタガタ* muncul ketika Nobita merasa ketakutan setelah membaca buku yang dipinjamkan Doraemon sehingga tubuhnya gemetar. Penggunaan onomatope tersebut memperjelas bahwa getaran tubuh Nobita merupakan reaksi dari rasa takut yang dialaminya.

Berdasarkan analisis makna menurut Akimoto (2002), *ガタガタ* termasuk kategori *Hito no Yousou/Shinjou* karena merepresentasikan kondisi emosional tokoh yang ditunjukkan melalui reaksi fisik. Sementara itu, menurut klasifikasi Kindaichi (1978), *ガタガタ* termasuk *gijougo*（擬情語）karena menggambarkan perasaan atau keadaan batin seseorang. Dengan demikian, penggunaan *ガタガタ* tidak hanya memperkuat ekspresi emosional Nobita, tetapi juga membantu pembaca memahami suasana tegang dalam Manga *Doraemon Volume I*.

10. **Hito no Shintaiteki Tokuchou (人の身体的特徴)**

Hito no Shintaiteki Tokuchou（*人の身体的特徴*）merupakan kategori makna onomatope yang digunakan untuk menggambarkan karakteristik atau ciri fisik manusia. Menurut Akimoto (2002), kategori ini mencakup onomatope yang merepresentasikan bentuk tubuh, penampilan, maupun karakteristik fisik yang tampak secara visual, seperti tubuh yang kurus, gemuk, tinggi, pendek, atau ciri fisik lainnya yang bersifat relatif tetap.

Berdasarkan hasil analisis terhadap data onomatope dalam *Manga Doraemon* Volume I, tidak ditemukan onomatope yang termasuk ke dalam kategori Hito no Shintaiteki Tokuchou（人の身体的特徴）. Hal ini disebabkan karena karakteristik fisik tokoh dalam manga lebih banyak disampaikan melalui ilustrasi visual daripada melalui penggunaan onomatope. Onomatope yang ditemukan dalam penelitian ini cenderung digunakan untuk menggambarkan bunyi, gerakan, tindakan, keadaan, maupun ekspresi emosional tokoh.

Tidak ditemukannya kategori *Hito no Shintaiteki Tokuchou* menunjukkan bahwa penggunaan onomatope dalam Manga *Doraemon Volume I* lebih berfokus pada penggambaran aktivitas, efek bunyi, gerakan, serta kondisi emosional tokoh dibandingkan karakteristik fisik yang bersifat tetap. Oleh karena itu, kategori *Hito no Shintaiteki Tokuchou*（人の身体的特徴）tidak termasuk dalam hasil temuan makna onomatope pada penelitian ini.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian mengenai onomatope dalam *Manga Doraemon* Volume I karya Fujiko F. Fujio, dapat disimpulkan bahwa onomatope yang ditemukan memiliki bentuk dan makna yang beragam. Berdasarkan klasifikasi Kindaichi (1978), ditemukan lima jenis onomatope, yaitu *giseigo*（擬声語）, *giongo*（擬音語）, *gitaigo*（擬態語）, *giyougo*（擬容語）, dan *gijougo*（擬情語）. Dari kelima jenis tersebut, *giongo*（擬音語）merupakan jenis yang paling dominan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan onomatope dalam Manga *Doraemon Volume I* lebih banyak digunakan untuk menggambarkan bunyi yang dihasilkan oleh benda maupun peristiwa yang terjadi dalam cerita.

Berdasarkan klasifikasi makna Akimoto (2002), analisis dilakukan terhadap sepuluh kategori makna onomatope. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hanya lima kategori makna yang ditemukan, yaitu *mono ga dasu oto*（物が出す音）, *doubutsu no nakigoe*（動物の鳴き声）, *Hito no Hitozawa*（人の人声）, *hito no ugoki* (人の動き), dan *hito no yousou/shinjou* (人の様子・心情). Dari kelima kategori tersebut, *mono ga dasu oto* (物が出す音) merupakan kategori yang paling dominan. Sementara itu, kategori *shizen genshou* (自然現象), *mono no ugoki* (物の動き), *hito no kankaku* (人の感覚), *hito no kenkou joutai* (人の健康状態), dan *hito no shintaiteki tokuchou* (人の身体的特徴) tidak ditemukan dalam sumber data. Tidak ditemukannya kategori tersebut dipengaruhi oleh karakteristik Manga *Doraemon* Volume I yang lebih berfokus pada aktivitas sehari-hari tokoh daripada penggambaran fenomena alam, kondisi kesehatan, sensasi fisik, maupun karakteristik fisik tokoh.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa teori Kindaichi (1978) dan Akimoto (2002) saling melengkapi dalam menganalisis onomatope bahasa Jepang. Klasifikasi Kindaichi digunakan untuk mengidentifikasi bentuk onomatope, sedangkan klasifikasi Akimoto digunakan untuk menjelaskan makna onomatope berdasarkan konteks penggunaannya. Dengan demikian, kedua teori tersebut memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai bentuk dan makna onomatope dalam Manga *Doraemon Volume I*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya. yaitu disarankan menggunakan sumber data yang lebih luas, seperti beberapa volume Manga *Doraemon* atau manga dari genre yang berbeda, sehingga variasi bentuk dan makna onomatope yang ditemukan dapat dibandingkan secara lebih beragam.

Mengombinasikan teori Kindaichi (1978) dan Akimoto (2002) dengan teori lain, seperti fungsi onomatope, *sound symbolism*, atau kajian pragmatik, sehingga analisis tidak hanya berfokus pada bentuk dan makna, tetapi juga pada fungsi serta peran onomatope dalam membangun penyampaian cerita.

Melakukan analisis yang lebih mendalam terhadap konteks kemunculan onomatope dengan memperhatikan keterkaitan antara ilustrasi, dialog, dan situasi dalam cerita. Dengan demikian, interpretasi terhadap bentuk dan makna onomatope dapat dilakukan secara lebih komprehensif dan sesuai dengan konteks penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

Akimoto, M. (2002). *Yoku Wakaru Goi*. Aruku.

Chaer, A. (2014). *Linguistik Umum*. Rineka Cipta.

Fujiko F. Fujio. (1974). *Doraemon* (Vol. 1). Shogakukan.

Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. Laurence King Publishing.

Hamano, S. (1998). *The Sound-Symbolic System of Japanese*. CSLI Publications.

Kindaichi, H. (1978). *Nihongo Onomatope no Kenkyū*. Iwanami Shoten.

Kridalaksana, H. (2008). *Kamus Linguistik* (Edisi ke-4). PT Gramedia Pustaka Utama.

Pateda, M. (2010). *Semantik Leksikal*. Rineka Cipta.

Schodt, F. L. (1983). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Kodansha International.

Shibatani, M. (1990). *The Languages of Japan*. Cambridge University Press.

Sudjianto, & Dahidi, A. (2009). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Kesaint Blanc.

Sutedi, D. (2011). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Humaniora.

Tamori, I., & Schourup, L. (1999). *Onomatopoeia: Keishiki to Imi* (オノマトペ形態と意味). Kuroshio Publishers.

Verhaar, J. W. M. (2012). *Asas-Asas Linguistik Umum*. Gadjah Mada University Press.

Roni, 2015. "Hubungan Konstituen Pengisi Subjek, Objek, Keterangan, Modifier, dan Qualifier: Sebuah Kajian Teoritis terhadap Pola Sistem Kalimat Bahasa Jepang." Dalam *Proceeding International Seminar on Evaluation and Assessment in Japanese Language Education*. Denpasar: Udayana University Press.

Roni, 2022. *Predikat Verba Bahasa Jepang: Posposisi dan Hubungan Antar Frasa dalam Kalimat*. Kediri: Muara Books.