MAKNA LEKSIKAL ONOMATOPE JENIS GITAIGO PADA DONGENG JEPANG DI CHANNEL YOUTUBE ボンボンアカデミー

Defita Wulansari Nanda Putri

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

defita.18036@mhs.unesa.ac.id

Abstract

Onomatopeia is an imitation of sound, onomatopoeia is often used in fairy tales. Japanese onomatopoeia in fairy tales is used to clarify the content of the story. This research aims to analyze the meaning of onomatopoeia types of Gitaigo in Japanese fairy tales. The subjects of this research are Japanese fairy tales on the YouTube channel ボンボンアカデミー. This research is a qualitative descriptive research using data cards. The results of this research found 19 data on onomatopoeic types of Gitaigo, 3 data on sentences spoken directly by fairy tale characters and 16 data on sentences spoken by the narrator. The meaning of the onomatopoeic types of Gitaigo in the sentence is spoken directly by the fairy tale characters in the form of a feeling and the sentence spoken by the narrator is something that can be observed directly by the human senses. The results of the research are in accordance with the aim of knowing and describing the meaning of onomatopoeia in Japanese fairy tales.

Keyword: Onomatopoeia, Gitaigo, Japanese Fairy Tales

概要

オノマトペは音の模倣です、オノマトペは日本語の昔話でよく使用される。日本語の昔話のオノマトペは、物語の内容を明確にするために使用される。この研究は、日本語の昔話における擬態語の意味を分析することを目的としている。この研究の主題は、ボンボンアカデミーの YouTube チャンネル日本語の昔話。この研究は、データカードを使用した定性的記述研究だ。この研究の結果、擬態語に関する 19 のデータ、日本語の昔話の登場人物が直接話した文章に関する 3 つのデータ、ナレーターが話した文章に関する 16 のデータが見つかった。文中の擬態語の意味は、日本の昔話の登場人物が感情の形で直接語り、ナレーターが語る文は、人間の感覚で直接観察できるものです。研究の結果は、日本のおとぎ話におけるオノマトペの意味を知り、説明することを目的としている。

キーワード: オノマトペ、擬態語、日本語の昔話

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Suhardi (2013) Bahasa digunakan oleh manusia untuk mengungkapkan perasaan dan pikirannya kepada orang lain ataupun lawan bicara, sehingga manusia dan bahasa tidak dapat dipisahkan karena keduanya berkembang secara bersama-sama. Selain itu bahasa adalah lambang atau tanda, bunyi-bunyi bahasa atau satuan bahasa sebenarnya termasuk dalam lambang. Dalam realisasi lambang dalam bahasa dapat dijumpai diberbagai media, seperti video, komik, dan novel. Banyak bunyi-bunyi dalam kehidupan ini dibahasakan dengan menirukan suara atau bunyi tersebut dengan semirip mungkin.

Tiruan bunyi atau suara dalam bahasa Jepang disebut onomatope. Menurut Kridalaksana (1982) Onomatope merupakan penamaan benda atau perbuatan dengan peniruan suara yang diasosiasikan dengan benda atau perbuatan itu. Contohnya ‘berkokok’, ‘suara’ ‘dengung’, ‘deru’, ‘aum’, ‘cicit’ dan sebagainya. Onomatope dalam bahasa Jepang dikelompokkan menjadi 2 golongan besar, yaitu *Giongo* (擬音語) yang merupakan peniruan bunyi atau suara secara langsung dari bunyi yang dikeluarkan dan *Gitaigo* (擬態語) yang merupakan peniruan terhadap suatu perilaku atau keadaan. Namun secara lebih rinci, onomatope diklasifikasikan menjadi 5 jenis yaitu *Giongo* (擬音語) untuk menirukan bunyi atau suara benda mati, *Giseigo* (擬声語) untuk menirukan bunyi atau suara benda

hidup, *Gitaigo* (擬態語) untuk menggambarkan keadaan atau gerakan benda mati, *Giyougo* (擬容語) untuk menggambarkan keadaan atau gerakan benda hidup dan *Gijougo* (擬情語) untuk menggambarkan perasaan atau pikiran manusia.

Menurut Hayasaka (2019) *Gitaigo* adalah kata-kata yang menggambarkan hal-hal yang sebenarnya tidak bersuara. Misalnya menggambarkan uang koin yang berkilauan menggunakan kata *pikapika* (ぴかぴか) atau menggambarkan bintang yang bersinar menggunakan kata *kirakira* (きらきら). Jenis onomatope ini memberikan seseorang kemampuan untuk mengungkapkan tindakan atau psikologi sesuatu dengan cara yang ringkas dan jelas dipahami.

Menurut Sujianto dan Dahidi (2004) *Gitaigo* adalah kata-kata yang menunjukkan keadaan suatu benda seperti *bonyari, fuwafuwa* dan sebagainya. Serta perasaan atau suasana yang dimiliki pada keadaan itu ditunjukkan walaupun kurang jelas. Seperti pada kalimat *dondon susumu* yang memiliki arti maju dengan cepat yang termasuk ke dalam jenis *Gitaigo*.

Di dalam anime, drama, film, komik, novel bahkan di dalam dongeng Jepang onomatope sering dijumpai. Dongeng adalah cerita khayalan yang tidak benar-benar terjadi dan dapat ditarik manfaatnya. Menurut Al Qudsy, dan Nurhidayah (2007) dongeng memiliki beberapa manfaat yaitu: (1) Dapat meningkatkan keterampilan berbahasa untuk anak usia dini, (2) Dapat mengembangkan imajinasi, (3) Pembentuk karakter positif pada diri, (4) Sebagai penumbuh dan pengembang nilai-nilai moral, (5) Dapat meningkatkan konsentrasi, (6) Sebagai penghibur dan penyembuh luka trauma psikologis, (7) Sebagai penumbuh dan pengembang minat membaca, (8) Dapat merangsang rasa keingin tahuan, (9) Dapat menghangatkan dan merekatkan hubungan orangtua dan anak.

Cerita dongeng biasanya disajikan untuk anak-anak, oleh karena itu dongeng tidak hanya berupa tulisan namun juga terdapat gambar yang mendukung isi cerita untuk menarik perhatian anak. Di dalam sebuah cerita dongeng, kalimat-kalimat cerita ada yang terdapat sebagai narasi penulis dan ada kalimat yang diucapkan oleh karakter dongeng. Pada era digital saat ini, dongeng tidak hanya disajikan di dalam sebuah buku namun juga disajikan dalam bentuk video, serta video dapat dibagikan di saluran-saluran yang dapat diakses dengan mudah seperti halnya Youtube. Dongeng yang dibuat dalam bentuk video, karakter-karakter dongeng dibuat senyata dan semenarik mungkin serta pengisi suara narasi dan suara para karakter disajikan dengan jelas. Di dalam video dongeng penulis cerita menggunakan kata-kata yang dapat menirukan suara-suara atau bunyi-bunyi dari sebuah benda, keadaan maupun perasaan sehingga penulis cerita menggunakan onomatope untuk memperjelas kalimat-kalimat yang ada pada cerita dongeng. Onomatope yang ada di dalam dongeng sangat menarik untuk dipahami serta manfaat dongeng yang dapat mempengaruhi perhatian pembaca maupun penonton dongeng.

Dari latar belakang tersebut, onomatope dapat memperjelas sebuah cerita dongeng sehingga peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut makna dari onomatope terutama pada jenis *Gitaigo* yang ada pada kalimat cerita dongeng bahasa Jepang. Penelitian makna onomatope pada dongeng bahasa Jepang ini menggunakan dongeng-dongeng yang ada di channel youtube ボンボナカデミー. Pada penelitian sebelumnya banyak peneliti yang melakukan penelitian onomatope pada dongeng bahasa Jepang yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Bayu Andrea dengan judul "Analisis Makna Onomatope dalam Buku Nihon no Mukashi Banashi". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada 5 jenis onomatope yang ditemukan yaitu *Giongo, Giseigo, Giyougo, Gitaigo* dan *Gijougo.* Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah peneliti lebih fokus pada makna onomatope jenis *Gitaigo* dan memiliki objek penelitian yang berbeda.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh I.A.W. Purwani, N.N. Suartini, K.E.K. Adnyani (2020) dengan judul "Analisis Onomatope pada Dongeng Bahasa Jepang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada 4 jenis onomatope yang ditemukan yaitu *Giongo, Giseigo,Gitaigo dan Giyougo* serta makna onomatope dalam dongeng bahasa Jepang sangat beragam. Peneliti terdahulu meneliti makna dari 4 jenis onomatope yang ada pada dongeng, namun pada penelitian ini peneliti fokus pada makna onomatope jenis *Gitaigo* yang diucapkan oleh karakter dan narator.

Penelitian ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Arie Rahayu, Ni Wayan Meidariani dan Wayan Nurita dengan judul "Analisis Bentuk Dan Makna Onomatope Pada Kumpulan Dongeng Bahasa Jepang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa onomatope pada kumpulan dongeng bahasa Jepang terdapat 3 makna yaitu makna leksikal, makna gramatikal dan makna kontekstual memiliki makna lebih dari satu dan sebaliknya, dua onomatope yang berbeda namun memiliki makna yang hampir serupa. Pada penelitian terdahulu meneliti 3 bentuk makna dan semua jenis onomatope namun pada penelitian ini peneliti fokus pada makna leksikal onomatope jenis *Gitaigo.*

Penelitian ini layak diteliti karena pada penelitian terdahulu objek penelitian adalah dongeng-dongeng

UNESA Universitas Negeri Surabaya

bahasa Jepang yang bersumber dari buku, namun pada penelitian ini objek penelitian adalah dongeng yang bersumber pada video di youtube. Sehingga kalimat yang diucapkan dapat didengar dan peristiwa yang terjadi dapat dilihat dengan jelas. Oleh sebab itu, makna dari kalimat-kalimat onomatope terutama jenis *Gitaigo* dari dongeng sangat menarik untuk diteliti lebih lanjut dengan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana makna leksikal onomatope jenis *Gitaigo* yang diucapkan secara langsung oleh karakter dalam dongeng bahasa Jepang di channel youtube ボンボンアカデミー?
2. Bagaimana makna leksikal onomatope jenis *Gitaigo* yang diucapkan narator dalam dongeng bahasa Jepang di channel youtube ボンボンアカデミー?

Batasan masalah pada penelitian ini adalah meneliti makna leksikal pada onomatope jenis *Gitaigo*. Khususnya pada onomatope yang diucapkan oleh karakter dan narator pada cerita dongeng bahasa Jepang. Dongeng yang digunakan adalah dongeng bahasa Jepang di channel youtube ボンボンアカデミー.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan makna onomatope jenis *Gitaigo* yang terdapat di dalam dongeng bahasa Jepang. Dalam penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penelitian onomatope pada dongeng bahasa Jepang serta menjadi sumber referensi untuk peneliti selanjutnya. Secara praktis penelitian tentang kajian onomatope ini dapat menambah wawasan dan dapat digunakan untuk berkomunikasi maupun berinteraksi di dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini masuk kedalam kajian semantik. Menurut Chaer (2013) Semantik merupakan istilah yang digunakan pada bidang linguistik yang mempelajari kolerasi antara tanda-tanda linguistik menggunakan hal-hal yang ditandainya. Atau bisa diartikan sebagai bidang studi linguistik yang mengkaji arti atau makna dalam bahasa. Menurut Lyon dalam Djajasudarma (2016) memberikan makna atau mengkaji suatu kata ialah memahami kajian kata yang berkenaan dengan hubungan-hubungan makna yang membuat kata menjadi berbeda dari kata-kata lain. Menurut Sutedi (2014) Di dalam semantik ada beberapa objek makna antaralain :

1. Makna Kata (go no imi)
   Makna dari setiap kata adalah objek kajian semantik, sebab komunikasi dengan menggunakan bahasa seperti bahasa Jepang, akan berjalan dengan lancar apabila setiap kata yang digunakan memiliki makna yang sama antara pembicara maupun pendengar.
2. Makna Kalimat (bun no imi)
   Suatu kalimat ditentukan dari makna setiap kata dan strukturnya. Misalnya pada kalimat *Watashi wa Tanaka san ni kutsu o ageru* (Saya memberi sepatu pada Tanaka) dengan kalimat *Watashi wa Tanaka san ni saifu o ageru* (Saya memberi dompet pada Tanaka), kedua kalimat tersebut memiliki struktur yang sama tetapi memiliki makna yang berbeda pada makna kata *kutsu* dan *saifu.* Oleh sebab itu makna kalimat ditentukan oleh setiap kata yang menjadi unsur kalimat. Contoh lain pada kalimat: *Watashi wa Yamada san to Mira san o matte iru*, terdapat dua makna pada kalimat yaitu Saya menunggu Yamada dan Mira dan Saya bersama Yamada menunggu Mira. Dari sini dapat diketahui bahwa suatu kalimat dapat memiliki makna ganda.

Salah satu jenis dan perubahan makna adalah makna leksikal. Makna leksikal (*jishoteki-imi* atau *goiteki imi*) adalah makna yang ada di dalam kamus baik dalam bentuk dasar maupun turunan. (Djajasurma, 2016:16). Misalnya kata *inu* dan *uchi* yang memiliki makna leksikal *anjing* dan *rumah*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Yusuf (2017: 330) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, gejala, karakteristik, simbol maupun deskripsi tentang suatu fenomena. Deskriptif merupakan sifat dari data penelitian kualitatif. Bentuk data pada penelitian kualitatif berupa kata-kata, gambar dan bukannya dalam bentuk angka. Metode deskriptif digunakan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan makna leksikal pada kalimat yang diucapkan oleh salah satu karakter dongeng dan kalimat yang diucapkan narator yang terdapat pada beberapa dongeng bahasa Jepang di dalam channel youtube ボンボンアカデミー.

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh (Arikunto, 2014:172). Sumber data pada penelitian ini adalah dongeng-dongeng bahasa Jepang yang ada di dalam channel youtube ボンボンアカデミー dengan link sebagai berikut https://youtube.com/playlist?list=PL1DnK3_eexijBUgFRq9Vlc1mW3gQv6gPf . Channel youtube ボンボンアカデミー adalah sebuah channel pendidikan bahasa Jepang dengan sajian video yang menarik dan informatif sehingga dapat digunakan oleh guru, orang tua, maupun anak untuk belajar di rumah. Di dalam channel ini terdapat banyak konten pembelajaran seperti dongeng, makhluk hidup, kendaraan, nyanyian bahasa Inggris, nyanyian bahasa Jepang, origami, pendidikan intelektual

dan lain lain. Channel youtube ini memiliki banyak playlist di dalamnya, pada penelitian ini menggunakan playlist 日本の昔ばなし．アニメシリーズ(日本語音声．日本語字幕) yang berisi dongeng-dongeng Jepang yaitu: ももたろ*(Momotaro)*, きんたろ *(Kintaro)*, かぐたひめ *(Kaguya Hime)*, したきりすずめ *(Shitakiri Suzume)*, ぼんぼんくちゃがま *(Bon Bon Kuchagama)*, さるかにがっせん*(Saru Kani Gassen)*, かちかちやま *(Kachi Kachi Yama)*, こぶとりじいさん *(Kobutori Jiisan)*, はなさかじいさん *(Hanasaka Jiisan)*, ゆきおんな *(Yuki Onna)*, おむすびころりん *(Omusubi Kororin)*, いっすんぼうし *(Issun Boushi) dan* じゅうにしのはなし *(Juunishino Hanashi).*

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode simak dan catat. Kegiatan yang dilakukan adalah menyimak dongeng bahasa Jepang di dalam channel youtube ボンボンアカデミー. Kemudian mencatat data yang diperlukan. Setelah semua data terkumpul, peneliti membuat kartu data dan melakukan analisis data. Analisis data pada penelitian ini menggunakan model analisis Miles, Huberman dan Saldana (2014) yaitu:

1. Data condensation (kondensasi data)
   Kondensasi data mengacu pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi dan transformasi data. Pada saat pengumpulan data berlangsung kondensasi data lebih lanjut terjadi saat menulis ringkasan, mengkode, mengembangkan tema, menghasilkan kategori dan menulis memo analisis. Pada penelitian ini peneliti merangkum data onomatope dongeng bahasa Jepang ke dalam bentuk kartu data.
2. Data display (penyajian data)
   Penyajian data adalah tampilan kumpulan informasi yang terorganisir dan terkompresi yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan tindakan. Di dalam penelitian ini data onomatope disusun dan ditampilkan pada kartu data.
3. Conclution drawing/ verification (penarikan kesimpulan dan verifikasi)
   Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah kegiatan menyimpulan dan memverifikasi hasil dari analisis yang dilakukan. Dari kartu data yang sudah menampilkan informasi yang terorganisir peneliti melakukan penarikan kesimpulan dari analisis onomatope di dalam dongeng bahasa Jepang yang sudah dilakukan.

Berikut contoh penamaan pada kartu data penelitian ini:
(N, BBK, 02.17 – 02.26)

a. N : Narasi
b. BBK : Bon Bon Kuchagama
c. 02.17 – 02.26: Penanda durasi waktu kalimat pada video dongeng

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan adanya kalimat-kalimat yang menggunakan onomatope jenis Gitaigo dalam dongeng bahasa Jepang di channel youtube ボンボンアカデミーsejumlah 19 data, 3 data berupa kalimat yang diucapkan langsung oleh salah satu karakter dongeng dan 16 data berupa kalimat yang diucapkan narator. Hasil penelitian yang dianalisis dengan mendeskripsikan konteks cerita, situasi yang terjadi, dan makna leksikal pada kalimat tersebut. Berikut ini hasil penelitian yang diperoleh:

1. Makna Leksikal Pada Kalimat Yang Diucapkan Langsung oleh Karakter Dongeng

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ditemukan 3 data berupa makna leksikal kalimat yang diucapkan langsung oleh karakter dongeng, sebagai berikut:

Data 1

Konteks: Seorang kakek baik hati menolong burung gereja yang terluka dan menjadikan burung itu sebagai peliharaan. Namun suatu hari saat burung itu lapar ia memakan makanan yang dibuat oleh nenek sampai habis. Nenek yang marah memotong lidah burung gereja tersebut sehingga membuat burung gereja terbang melarikan diri. Kakek yang merasa sedih kehilangan burung kesayangannya mencari burung gereja itu di gunung, kakek disambut dengan bahagia oleh kawanan burung gereja dan disajikan makanan serta nyanyian. Kakek kemudian pulang dengan membawa keranjang kecil yang ternyata isinya koin emas. Nenek yang serakah kemudian mencari burung gereja tersebut dan pulang membawa keranjang besar yang berisi para monster.

Situasi : Kakek sedang menikmati tarian dan nyanyian yang dilakukan oleh para burung, kakek merasa senang namun ia harus kembali ke rumah.おじいさん：” いやぁ、こんなにたのしいことははじめてじゃ, なごりおしいか、そろそろおいとましなければ。”

Kakek : “Itu hal paling menyenangkan yang pernahku dengar, tapi sebentar lagi aku harus pergi.”

(T, SS, 06.08 - 06.15)

Makna Leksikal *Soro Soro* (そろそろ) yaitu Segera, sebentar lagi (Hayasaka, 2019:144-145).

Sehingga *Soro Soro (*そろそろ) dalam kalimat digunakan untuk menunjukkan suatu kegiatan yang tidak lama lagi dimulai, yang diperjelas oleh kalimat おいとま しなければ yang memiliki arti bahwa kakek

UNESA Universitas Negeri Surabaya

yang sedang menikmati pertunjukan dari para burung sebentar lagi harus pergi.

Soro Soro (そろそろ) pada kalimat yang diucapkan oleh karakter dongeng ini menjelaskan suatu perasaan, yaitu perasaan cemas kakek yang harus bergegas pulang.

Data 2

Konteks: Zaman dahulu ada seorang anak laki-laki bernama Kintaro yang memiliki tenaga super yang tinggal di dalam hutan bersama ibunya. Di dalam hutan, ia bermain dengan para hewan dan membantu mereka saat kesulitan. Suatu hari seorang samurai yang melintas di hutan tersebut melihat Kintaro dan kekuatan yang dimilikinya menawarkan kepada kintaro untuk menjadi seorang samurai. Kemudian Kintaro pulang, dan meminta izin kepada ibunya untuk pergi bersama samurai tersebut, pada akhirnya Kintaro menjadi seorang samurai yang terkenal dan hebat.

Situasi : Kintaro dan para hewan sedang berlomba lari, kintaro masih berada di belakang para hewan. Namun akhirnya ia menyalip para hewan dan memenangkan pertandingan.

うさぎ： “よ〜し、もうおこしだぞ！“

きんたろ： “そろそろ ほんきだすぞ！“

kelinci : “Baiklah, inilah waktunya”

kintaro : “Sudah waktunya aku mulai bergegas”

(T, K, 02.40 – 02.45)

Makna Leksikal *Soro Soro* (そろそろ) Segera, sebentar lagi (Hayasaka,2019:144-145).

Sehingga *Soro Soro* (そろそろ) dalam kalimat digunakan untuk menunjukkan suatu kegiatan yang akan dimulai yang diperjelas oleh kalimat ほんきだすぞ yang memiliki arti bahwa Kintaro akan mulai berlari lebih cepat agar dapat memenangkan pertandingan lari dengan para hewan di hutan.

Soro Soro (そろそろ) pada kalimat yang diucapkan oleh karakter dongeng ini menjelaskan suatu perasaan semangat dan pantang menyerah Kintaro.

Data 3

Konteks: Suatu hari ada seekor anjing kecil yang berjalan menerjang hujan deras menuju sebuah rumah. Dia menggonggong di depan itu membuat pemilik rumah keluar. Pemilik rumah tersebut adalah sepasang kakek nenek yang baik hati, melihat anjing kecil itu mereka iba dan memutuskan untuk memeliharanya dan memberi nama shiro pada anjing tersebut. Sejak kedatangan shiro sepasang kakek nenek tersebut menjadi lebih bahagia dan mendapatkan harta yang ditunjukkan oleh shiro. Namun tetangga mereka yaitu sepasang kakek dan nenek yang jahat merasa iri, meminjam shiro untuk menunjukkan letak harta namun pada akhirnya Shiro dibunuh. Tubuh Shiro kemudian dikubur oleh kakek baik dan umbuh menjadi pohon, dan kayunya dijadikan lesung, saat lesung dipukul muncul beberapa koin emas. Kakek dan nenek jahat tersebut merasa iri dan meminjam lesung namun juga dirusak dan dibakar. Sampai pada akhirnya abu dari lesung tersebut dikubur lagi dan tumbuh menjadi pohon sakura yang sangat indah.

Situasi : Tetangga kakek dan nenek mengintip dari jendela rumah, kemudian pulang ke rumah memberitahukan kepada suaminya bahwa shiro dapat menunjukkan tempat yang terdapat banyak harta.

悪いおじいさん： “ほほ~~う.あのシロがてんなちからおわえまちがいねえ”

悪いおばあさん： “おらがこの目で**バッチリ**見ただ。”

Kakek jahat : “hoho. menurutmu anjing itu punya kekuatan!”

Nenek jahat : “Tidak mungkin salah, aku melihat jelas dengan mataku sendiri.”

(T, ML, HJ, 03.15 – 03.20)

Makna Leksikal *Bacchiri* (バッチリ) yaitu sempurna dan tepat (Hayasaka,2019:11)

Sehingga *Bacchiri* (バッチリ) dalam kalimat digunakan untuk menunjukkan keadaan dimana mata yang melihat dengan tepat dan jelas yang diperjelas oleh kalimat 見ただ yang memiliki arti nenek yang jahat melihat dengan tepat bahwa kakek dan nenek baik mendapatkan koin emas dari shiro.

Bacchiri (バッチリ) pada kalimat yang diucapkan oleh karakter dongeng ini menjelaskan perasaan heran nenek jahat karena melihat koin emas yang didapat kakek dan nenek baik.

Onomatope そろそろ pada dongeng Momotaro memiliki makna sebentar lagi dan mejelaskan perasaan cemas. Sedangkan そろそろ pada dongeng Kintaro memiliki makna kegiatan yang akan dimulai dan menjelaskan perasaan yang semangat. Onomatope Bacchiri memiliki makna melihat dengan jelas dan menjelaskan perasaan terheran-heran. Dari data yang sudah diteliti onomatope yang sama dapat memiliki makna yang berbeda

berdasarkan situasi yang terjadi, dan dari ketiga data onomatope jenis *Gitaigo* pada kalimat yang diucapkan langsung oleh karakter dongeng makna onomatope menjelaskan perasaan yang dimiliki oleh para karakter dongeng.

2. Makna Leksikal Pada Kalimat Yang Diucapkan Narator

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ditemukan 16 data berupa makna leksikal kalimat yang diucapkan narator, sebagai berikut:

Data 1

Konteks: Seekor monyet yang licik membujuk kepiting untuk menukar onigiri dengan biji kesemek. Kepiting kemudian menanam dan merajawat biji kesemek tersebut sampai akhirnya tumbuh dan berbuah. Namun, ia tidak bisa memetik buah tersebut sehingga meminta bantuan monyet untuk memetik buah. Monyet itu setuju, tetapi monyet rakus itu memakan semua buah yang ada di pohon dan menyerang kepiting. Anak- anak kepiting yang tidak terima melihat ibunya sakit karena diserang monyet, dibantu oleh lebah, kastanye, mortal besar dan kotoran sapi untuk membalas dendam.

Situasi : Biji yang ditanam oleh kepiting akhirnya tumbuh pohon buah, hari demi hari pohon itu mulai berbuah. Buah buah yang berada di pohon semakin lama semakin matang.

はじめは、青かったみも**どんどん**赤くなっていきます。

Pada awalnya buah itu berwarna hijau kemudian menjadi merah.

(N,SKG, 02.56 – 03.01)

Makna Leksikal *Don Don* (どんどん) yaitu terus menerus serta berturut turut (Hayasaka,2019:38).

Sehingga *Don Don* (どんどん) pada kalimat digunakan untuk menunjukkan keadaan yang terus menerus berlanjut, yang diperjelas oleh kalimat 赤くなっていきます yang memiliki arti bahwa biji buah yang ditanam oleh kepiting akhirnya tumbuh besar dan buahnya menjadi memerah (matang).

Don Don (どんどん) pada kalimat yang diucapkan narator ini menjelaskan bahwa pertumbuhan buah yang ditanam kepiting dapat dilihat secara langsung oleh pancaindra manusia.

Data 2

Konteks: Pada zaman dahulu, ada sepasang kakek dan nenek yang tinggal di lereng gunung. Mereka berdua menanam banyak sayuran diladang, namun sayuran itu selalu dicuri oleh rakun yang nakal dan jahat. Kakek berhasil menangkap rakun tersebut, tetapi rakun dapat melarikan diri setelah merayu dan membuat nenek pingsan. Kelinci yang melihat hal tersebut menawarkan bantuan kepada pasangan kakek dan nenek untuk membalaskan kenakalan dan kejahatan rakun tersebut.

Situasi: Setelah Kelinci memercikkan api ke rumput, api mulai membakar rumput kering yang dibawa oleh rakun.

火うち石をならすとかれ草に火かつきました。ぼうぼう。。。。

Percikan api dari batu membuat rumputnya terbakar.

(N,KKY, 06.20 - 06.15)

Makna Leksikal *Bou Bou* (ぼうぼう) yaitu Terbakar hebat (Hayasaka,2019:38).

Sehingga *Bou Bou* (ぼうぼう) pada kalimat narasi digunakan untuk menunjukkan keadaan benda yang terbakar diperjelas oleh kalimat 草に火かつきました yang memiliki arti bahwa api telah membakar rumput kering yang dibawa oleh rakun.

Makna *Bou Bou* (ぼうぼう) pada kalimat narasi dapat dilihat langsung oleh penonton pada saat api membakar rumput kering .

Data 3

Konteks: Zaman dahulu ada seorang anak laki-laki yang ditemukan di dalam buah persik besar oleh sepasang kakek nenek, sehingga anak laki-laki tersebut diberi nama momotaro. Momotaro tumbuh menjadi kuat dan pemberani, ia pergi ke pulau raksasa untuk mengalahkan mereka. Dengan berbekal kue yang diberi nenek, ia dibantu oleh anjing, monyet dan burung dalam perjalanannya mengalahkan para raksasa. Dan pada akhirnya dengan kerjasama mereka dapat mengalahkan para raksasa dan menyelamatkan para warga.

Situasi : Momotaro tumbuh semakin besar setiap dia makan, dia akan tumbuh semakin besar dan besar.

ももたろはごはんやおかずを一ぱいたべれば,一ぱいだけ。二はいたべればーはいだけ、三ばいたべれば三ばいだけ。どんどん**むくむく**大きくなりました。

Setiap kali momotaro makan semangkok nasi ia akan tumbuh besar. Saat dia makan dua mangkok nasi ia akan tumbuh dua kali lipat, saat ia makan tiga mangkok nasi ia tumbuh tiga kali lipat. Dan ia menjadi semakin tembam dan besar.

(N, M,02.00-02.12)

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Makna Leksikal *Muku Muku* (むくむく) yaitu Tembam (Hayasaka,2019:106).

Sehingga *Muku Muku* (むくむく) pada kalimat digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang tembam dan montok yang diperjelas oleh kalimat 大きくなりました, yang memiliki arti bahwa Momotaro yang tumbuh semakin tembam dan besar karena setiap hari rajin makan nasi.

Pertumbuhan bagian tubuh momotaro yang dijelaskan dengan *Muku Muku* (むくむく) dapat dilihat secara langsung oleh pancaindra.

Data 4

Konteks: Momotaro pergi ke pulau raksasa bersama teman-temannya yaitu anjing, monyet dan burung. Sesampainya mereka di pulau raksasa, mereka dihadang oleh gerbang yang sangat tinggi. Burung melihat keadaan di dalam gerbang dari langit, monyet memanjat pagar dan membuka kunci dari dalam dan akhirnya mereka dapat memasuki pulau raksasa tersebut. Di dalam pulau mereka bersama-sama mengalahkan para raksasa dan berhasil menyelamatkan para warga.

Situasi: Setelah mengetahui bahwa para raksasa sedang tidur, monyet memanjat gerbang masuk untuk membuka kunci gerbang dari dalam.

すぎにさるが**ひょいひょい**と門をのりこ。なかからかんぬきをあけます。

Kemudian monyet memanjat gerbang dengan gesit, dan membuka kunci gerbang.

(N,M, 06.27-06.32)

Makna Leksikal *Hyoi Hyoi* (ひょいひょい) yaitu Gesit, Cekatan (Hayasaka,2019:106).

Sehingga *Hyoi Hyoi* (ひょいひょい) pada kalimat narasi digunakan untuk menunjukkan keadaan yang dilakukan dengan gesit dan cepat yang diperjelas oleh kata 門をのりこ yang memiliki arti bahwa monyet memanjat gerbang dengan gesit.

Penonton dapat mengamati secara langsung makna *Hyoi Hyoi* (ひょいひょい) pada kalimat narasi ini.

Data 5

Konteks: Zaman dahulu ada seorang kakek pengambil bamboo yang tinggak bersama istrinya. Suatu hari ia menemukan seorang bayi perempuan di dalam batang bambu yang bercahaya yang diberi nama Kaguya. Sejak saat itu, ketika kakek mengambil bambu selalu menemukan emas di dalamnya. Kaguya tumbuh menjadi gadis yang sangat cantik, sehingga banyak lelaki yang ingin melamarnya namun tidak ada yang ia terima. Berita tersebut terdengar sampai ke kaisar, dan kaisar ingin bertemu langsung dengan Kaguya. Namun setelah itu Kaguya selalu memandangi langit sambil menangis, dan pada akhirnya Kaguya menjelaskan bahwa ia sebenarnya berasal dari bulan dan akan kembali ke asalnya.

Situasi : Kakek membawa bayi yang ditemukan ke rumah, nenek sangat senang dengan bayi tersebut. Mereka memutuskan untuk merawat dan menamakan bayi tersebut putri Kaguya, dan sejak saat itu setiap kali kakek memotong bambu, koin emas akan keluar dari dalam bambu tersebut.

それからも、ふしきなことはつづきおじいさんが竹をきるたびに、中からこばんが**ざくざく**とでてきました。

Sejak saat itu, hal-hal misterius berlanjut, dan setiap kali kakek memotong bambu, koin emas keluar dari dalam bambu.

(N, KH, 01.11 – 01.20)

Makna Leksikal *Zaku Zaku* (ざくざく) yaitu Keadaan menunjukkan barang berharga atau harta (Parastuti,2017:138).

Sehingga *Zaku Zaku* (ざくざく) dalam kalimat digunakan untuk menunjukkan koin emas (harta) yang keluar dari dalam bambu yang dipotong oleh kakek dan diperjelas oleh kalimat でてきました.

Penonton dapat melihat secara langsung koin emas yang muncul saat onomatope *Zaku Zaku* (ざくざく) diucapkan.

Data 6

Konteks:Pada suatu hari seorang biksu menemukan rakun yang terperangkap, ia menolong rakun tersebut dan mereka menjadi teman. Namun rakun tersebut lama tidak terlihat, sampai suatu hari biksu membeli ketel teh. Ia kemudian memasak air dengan menggunakan ketel yang dibelinya, tapi tiba-tiba ketel tersebut berubah menjadi rakun. Biksu kemudian menjual ketel kepada seorang pemuda, rakun yang ingin kembali ke kuil menawarkan bantuan kepada pemuda untuk mengadakan pertunjukan dimana rakun akan beratraksi untuk mendapatkan uang. Dan pada akhirnya rakun dapat kembali ke kuil biksu tersebut.

Situasi : Ketel teh diletakkan di atas bara api untuk merebus air, namun tiba-tiba ketel tersebut melompat

dan bergoyang-goyang. Kemudian mengeluarkan kepala, ekor, kaki dan tangannya.

ちゃがまがひはちのうえでとびあがりました。にょきにょきっと、あたまがはえ、**ぶるぶる**っとしっぽがつきだします。にゅにゅっと足がつぎだします。

Ketel teh melompat dari api, kemudian secara bergantian keluar kepala, lalu bergoyang goyang keluarlah ekor dan akhirnya lengan serta kaki.

(N,BBK, 02.17 – 02.26)

Makna Leksikal *Buru Buru* (ぶるぶる) yaitu bergoyang dengan pelan (Masahiro,2007:410).

Sehingga *Buru Buru* (ぶるぶる) dalam kalimat digunakan untuk menunjukan keadaan ketel teh yang bergoyang yang diperjelas dengan kalimat しっぽがつきだします yang memiliki arti bahwa ekor rakun keluar saat ketel tersebut bergoyang-goyang.

Buru Buru (ぶるぶる) pada kalimat yang diucapkan oleh narator ini menjelaskan bahwa keadaan ketel yang bergoyang-goyang dapat dilihat dan diamati secara langsung oleh penonton.

Data 7

Konteks: Zaman dahulu ada sebuah ketel teh yang dibeli oleh seorang biksu, saat biksu mencoba memakai ketel teh untuk merebus air. Ketel teh tersebut tiba-tiba melompat dari tempat pembakaran karena kepanasan, ketel teh itu bergerak dan bergoyang-goyang memunculkan kepala, tangan, kaki dan ekor. Ternyata ketel teh tersebut adalah seorang rakun, namun biksu segera menjual ketel tersebut kepada seorang pemuda. Setelah berada di tangan pemuda tersebut rakun ingin kembali ke kuil tempat biksu berada, rakun kemudian membantu pemuda menghasikan uang dengan melakukan aksi pertunjukan. Akhirnya rakun kembali ke kuil dengan bahagia.

Situasi: Ketel teh diletakkan di atas bara api untuk merebus air, namun tiba-tiba ketel tersebut melompat dan bergoyang-goyang. Kemudian mengeluarkan kepala, ekor, kaki dan tangannya.

ちゃがまがひはちのうえでとびあがります。にょきにょきっと、あたまがはえ、ぶるぶるっとしっぽがつきだします。**にゅにゅっと**足がつぎだします。

Ketel teh melompat dari api, dalam beberapa saat tiba-tiba keluar kepala, kemudian bergerak gerak keluarlah ekor dan akhirnya lengan serta kaki

(N,BBK, 02.17 – 02.26)

Makna Leksikal *Nyutto* (にゅっと) yaitu tiba-tiba, tidak terduga (Hayasaka,2019:113).

Sehingga *Nyutto* (にゅっと) dalam kalimat narasi digunakan untuk menunjukan keadaan tidak terduga yang diperjelas oleh kalimat 足がつぎだします yang memiliki arti bahwa ketel teh yang bergoyang-goyang tersebut secara tidak teduka mengeluarkan kakinya.

Makna *Nyutto* (にゅっと) pada kalimat narasi ini dapat diamati langsung dengan pancaindra.

Data 8

Konteks: Zaman dahulu, ada seorang kakek yang memiliki benjolan di wajahnya. kemudian ia pergi ke kuil yang ada di dalam hutan untuk berdoa kepada dewa untuk menghilangkan benjolan yang dimilikinya. Berhari-hari ia berdoa di kuil, namun suatu malam ia mendengar suara musik yang membuatnya ingin menari. Ternyata musik tersebut datang dari pesta para raksasa, kakek yang tidak tahan untuk ikut menari, secara tidak sadar datang ke tengah pesta para raksasa dan membuat mereka terkejut. Kakek mempersembahkan tarian yang memukau para raksasa sehingga mereka memberikan hadiah yaitu menghilangkan benjolan yang dimiliki kakek. Setelah kejadian tersebut kakek pulang ke rumah dengan gembira tanpa benjolan di wajahnya.

Situasi : Disebuah desa, ada seorang kakek yang memiliki benjolan di sebelah kiri wajahnya. Setiap kali kakek bekerja di ladang, benjolan tersebut ikut bergoyang goyang.

おじいさんのこぶはきぎりこぶしよりも大きく、はたけをたがやすと**ぶらんぶらん**とゆれます。

Benjolan kakek itu lebih besar dari kepalan tangan, benjolan itu menggantung dan bergoyang saat sedang bekerja di ladang.

(N, KJ, 00.13 – 00.20)

Makna Leksikal *Buran Buran* (ぶらんぶらん) yaitu menggantung, teruntai (Hayasaka,2019:24).

Sehingga *Buran Buran* (ぶらんぶらん) dalam kalimat digunakan untuk menunjukkan keadaan benda yang menggantung yang diperjelas oleh kata とゆれます yang memiliki arti bahwa benjolan di pipi kanan kakek yang menggantung ikut bergoyang saat ia sedang bekerja.

Buran Buran (ぶらんぶらん) pada kalimat yang diucapkan narator ini menjelaskan bahwa benjolan

UNESA Universitas Negeri Surabaya

yang dimiliki kakek dapat dilihat langsung oleh pancaindra penonton.

Data 9

Konteks: Seorang kakek yang memiliki benjolan di wajah bermalam dan berdoa di kuil mendengar suara musik, setelah ia mengintip dari dalam kuil music tersebut berasal dari pesta yang dilakukan oleh para raksasa. Kakek yang menikmati musik tersebut tidak dapat menahan gerak kakinya yang ingin mrnari dan secara tidak sadar kakek keluar dari kuil menuju pesta para raksasa dengan menari. Para raksasa kebingungan dengan kedatangan kakek, namun tetap menikmati pesta dan tarian kakek yang sangat menghibur. Pesta berlanjut sampai menjelang pagi, para raksasa merasa terhibur oleh tarian kakek menghilangkan benjolan yang ada di wajahnya, kakek merasa senang karena benjolannya menghilang selamanya.

Situasi : Para raksasa sedang melakukan pesta di depan kuil dimana kakek berada, kakek mencoba untuk bersembunyi di dalam kuil. Namun suara musik di pesta para raksasa membuat kaki kakek tidak bisa menahan untuk ikut menari.

おにたちのえんかいは、ますますもりあがっていきます。こんどは、おじいさんの足が**むずむず**うごきはしめめました。

Pesta para raksasa semakin meriah, sehingga membuat kakek tidak bisa menahan kaki yang ingin menari.

(N,KJ, 03.22 – 03.32)

Makna Leksikal *Muzu Muzu* (むずむず) yaitu gatal untuk melakukan sesuatu (Hayasaka,2019:108).

Sehingga *Muzu Muzu* (むずむず) dalam kalimat narasi digunakan untuk menunjukkan keadaan kaki kakek yang tidak bisa menahan gerakan karena musik di pesta para raksasa yang diperjelas oleh kalimat うごきはしめめました.

Gerakan kaki kakek dapat dilihat langsung oleh pancaindra yang diperjelas oleh *Muzu Muzu* (むずむず).

Data 10

Konteks: Di tengah hujan yang deras ada seokor anjing putih kecil yang malang, ia berjalan menerjang hujan dan berhenti di depan pintu sebuah rumah. Anjing itu menggonggong membuat pemilik rumah keluar, sepasang kakek nenek pemilik rumah melihat anjing kecil yang kehujanan itu merasa iba dan memutuskan untuk memeliharanya dan anjing kecil itu diberi nama Shiro. Shiro dengan setia mengikuti sepasang kakek nenek itu, dan mereka juga sangat menyayangi Shiro. Namun Shiro meninggal karena keserakahan tetangga mereka dan mereka menguburkan shiro dengan penuh kesedihan.

Situasi : Hari itu hujan turun, ada seekor anjir kecil tersesat muncul di depan rumah pasangan kakek dan nenek yang baik hati. Mereka merasa kasihan dan memutuskan untuk merawat anjing kecil tersebut. Anjing yang mendengar hal tersebut sangat gembira dan mengibas ngibaskan ekornya.

“そうじゃな。。うちでかってあげよう“　子犬はうれしそうに**バタバタ**としっぽふりました。

“Baiklah, kami akan merawatmu” Anak anjing yang senang mengibaskan ekornya.

(N,HJ, 00.33 – 00.42)

Makna Leksikal *Bata Bata* (バタバタ) yaitu keadaan tergesa-gesa atau sibuk (Parastuti,2017:5).

Sehingga *Bata Bata* (バタバタ) dalam kalimat narasi digunakan untuk menunjukkan keadaan ekor anjing yang mengibas ngibas karena senang yang diperjelas oleh kalimat としっぽふりました。

Bata Bata (バタバタ) yang menjelaskan keadaan ekor anjing tersebut dapat langsung diamati langsung oleh pancaindra.

Data 11

Konteks: Shiro anjing kecil yang sangat setia kepada sepasang kakek dan nenek sangat bahagia, ia menunjukkan lokasi sebuah harta yang terkubur di dalam tanah. Kakek menggali lokasi yang ditunjukkan Shiro dan menemukan banyak sekali koin perak dan emas. Mereka kemudian pulang ke rumah dan menunjukkan harta tersebut kepada nenek, namun tetangga mereka yakni nenek jahat melihat harta yang dibawa kakek memberitahu suaminya. Mereka berdua yang memiliki sifat serakah meminjam Shiro agar dapat memperolah harta, namun yang didapat hanyalah sampah. Mereka kemudian membunuh Shiro dan dengan perasaan tidak bersalah memberi tahu kakek baik yang membuat dia bersedih karena kehilangan Shiro.

Situasi : Suatu hari, saat kakek sedang mencangkul di ladang, shiro menggigit celana kakek dan meminta kakek untuk mengikutinya. Setelah tiba di tempat tujuan, shiro menyuruh kakek untuk menggali tanah di tempat tersebut, dan keluarlah sejumlah koin emas.

なんと、ほったところからおおばんこばんが**ざくざく**とでてきたではありませんか。

Yang ditemukan kakek adalah koin perak dan emas yang berkilauan dihadapannya.

(N, HJ, 02.27 – 02.34)

Makna Leksikal *Zaku Zaku* (ざくざく) yaitu Keadaan menunjukkan barang berharga atau harta (Parastuti, 2017:138).

Sehingga *Zaku Zaku* (ざくざく) dalam kalimat narasi digunakan untuk menunjukkan koin perak dan emas (harta) yang keluar dari dalam tanah yang di gali oleh kakek yang diperjelas oleh kalimat でてきた.

Koin perak dan emas yang keluar dari tanah yang diperjelas oleh *Zaku Zaku* (ざくざく) dapat dilihat langsung dengan pancaindra.

Data 12

Konteks: Zaman dahulu ada sepasang kakek dan nenek, setiap hari kakek bekerja di ladang berbekal onogiri buatan nenek. Suatu hari saat ia sedang beristirahat untuk memakan onigirinya, onigiri tersebut jatuh dan menggelinding masuk kesebuah lubang. Namun dari lubang tesebut terdengar suara nyanyian tapi tidak berlangsung begitu lama, kakek yang penasaran kemudian menjatuhkan onigiri yang ia punya ke dalam lubang dan suara nyanyian terdengar lagi. Tiba tiba kakek terjatung ke dalam lubang dan menemukan bahwa nyanyian tersebut datang dari para tikus yang ada di dalam. Para tikus mengucapkan terimakasih kepada kakek untuk onigiri yang diberikan dan memberikan sebuah hadiah. Kakek kemudian pulang dan membagikan hadiah yang didapat kepada tetangganya.

Situasi: Pada siang hari, kakek beristirahat setelah bekerja. Ia kemudian mengeluarkan onigiri yang dibawakan oleh istrinya, namun onigiri tersebut terjatuh dan berguling-guling menuruni bukit.

手をおべらせて、おもすびをおとしてしまったのです。おむすびは**ころころ**山のしゃめんをどこまでも、どこまでもころがっていきます。

Onigiri terjatuh dari tangannya, onigiri tersebut berguling-guling menuruni bukit.

(N,OK, 01.07 – 01.19)

Makna Leksikal *Koro Koro* (ころころ) yaitu benda kecil berguling-guling (Hayasaka,2019:92).

Sehingga *Koro Koro* (ころころ) dalam kalimat digunakan untuk menunjukkan keadaan onigiri kakek yang terjatuh berguling-guling menuruni bukit yang diperjelas oleh kalimat 山のしゃめんをどこまでも、どこまでもころがっていきます。

Koro Koro (ころころ) pada kalimat yang diucapkan narator ini menjelaskan bahwa keadaan onigiri yang berguling-guling tersebut dapat dilihat langsung oleh penonton.

Data 13

Konteks: Pada hari bersalju, seorang pemuda dan ayahnya berburu hewan di gunung dan tersesat. Mereka kemudian menginap di sebuah gubuk yang ada di gunung tersebut, suatu malam saat mereka tertidur. Pemuda tersebut melihat seorang perempuan yang mengubah ayahnya menjadi es, pemuda tersebut ketakutan. Namun perempuan itu memberikan kesempatan pemuda tersebut untuk tetap hidup asal merahasiakan kejadian itu. Hari berlalu dan pemuda itu menjalani keseharinnya bekerja di ladang dan ia menikah dengan perempuan yang cantik, namun saat musim panas istrinya selalu lemah. Sampai pada suatu hari pemuda tersebut mengetahui bahwa istrinya adalah perempuan yang mengubah ayahnya menjadi es. Sejak saat itu pemuda itu tinggal sendiri dengan anak-anaknya karena istrinya meninggalkan mereka.

Situasi: Pemuda dan ayahnya yang belum mendapatkan hewan buruan melanjutkan perjalanannya sampai ke atas gunung.

二人はえものをさがして**どんどん**山のおくへとはいっていきました。

Mereka mencari hewan dan pergi semakin jauh ke gunung.

(N, YO, 01.09 – 01.13)

Makna Leksikal *Don Don* (どんどん) yaitu terus menerus, berturut turut (Hayasaka,2019:38) Sehingga *Don Don* (どんどん) pada kalimat narasi digunakan untuk menunjukkan keadaan ayah dan pemuda yang tetap melanjutkan perjalanan ke gunung untuk menemukan binatang buruan yang diperjelas oleh kalimat 山のおくへとはいっていきました.

Keadaan yang dialami pemuda dan ayahnya pada onomatope *Don Don* (どんどん) dapat dilihat secara langsung.

Data 14

Konteks: Oyuki telah menikah dengan pemuda yang ditemui, mereka hidup bahagia dan dikaruniai 4 orang anak. Setiap hari Oyuki mengerjakan

pekerjaan rumah dan merawat keluarnya dengan senang hati, namun saat musim panas tiba badan Oyuki menjadi lemah yang mengharuskannya berdiam diri di rumah sepanjang musim. Saat musim panas telah berlalu Oyuki kembali sehat dan menjalankan aktivitasnya seperti biasa. Suatu hari suami Oyuki mengetahui bahwa Oyuki adalah perempuan yang ia temui di gunung saat badai salju, Oyuki pun pergi meninggalkan suami dan anak-anaknya selamanya.

Situasi : Saat musim panas tiba Oyuki menjadi lemah, sehingga sepanjang musim Oyuki hanya berbaring di dalam rumah.

それはしあわせば毎日でした、ただしんぱいなことになつのあつい日ざしをうけるとおゆきは**ふらふら**なおれてしまいます。

Setiap hari sangat menyenangkan, tetapi ketika musim panas tiba Oyuki akan pingsan.

(N, YO, 05.42 – 05.53)

Makna Leksikal *Fura Fura* (ふらふら) yaitu goyah, gemetar, pusing, pingsan (Hayasaka,2019:43).

Sehingga *Fura Fura* (ふらふら) dalam kalimat narasi digunakan untuk menunjukkan keadaan Oyuki yang lemah dan pingsan ketika musim panas datang yang diperjelas oleh kalimat なおれてしまいます.

Fura Fura (ふらふら) pada kalimat narasi ini menjelaskan bahwa keadaan Yuki Onna yang lemah dapat dilihat oleh pancaindra.

Data 15

Konteks: Zaman dahulu ada seorang anak yang terlahir dengan ukuran tubuh sangat kecil sehingga orang tuanya memberi nama Seinchi. Seinchi tumbuh menjadi pemuda yang riang dan pemberani, ia kemudian pergi ke kota untuk menemukan pekerjaan. Suatu hari ia diberikan tugas untuk mengawal seorang putri, di tengah jalan ia bertemu dengan raksasa yang ingin mengganggu putri. Seinchi bertarung dan mengalahkan raksasa tersebut, raksasa yang dikalahkan seinchi memiliki palu ajaib yang dapat mengabulkan permintaan. Seinchi menggunakan palu ajaib untuk mengubah tubuhnya menjadi seukuran laki-laki dewasa, kemudian ia dinikahkan dengan putri yang ia jaga tersebut.

Situasi : Seinci yang merasa senang akan pergi kota, ia menyusuri sungai dengan mengendarai mangkok. Walaupun hujan, ombak dan bahaya datang ia tetap berusaha untuk melanjutkan perjalanannya ke kota.

あぶない目にあったこともありましたがそれでも**どんどん**川をおすんでいきます。

Kadang dia menghadapi bahaya, namun dia tetap melanjutkan perjalanan menyusuri sungai.

(N,IB, 02.37 – 02.43)

Makna Leksikal *Don Don* (どんどん) yaitu terus menerus, berturut turut (Hayasaka,2019:38)

Sehingga *Don Don* (どんどん) pada kalimat narasi digunakan untuk menunjukkan keadaan Seinchi yang tidak menyerah dan tetap melajutkan berjalanan walau ia mengalami masalah yang diperjelas leh kalimat 川をおすんでいきますと。

Keadaan yang dialami Seinchi yang dijelaskan oleh *Don Don* (どんどん) dapat dilihat secara langsung oleh pancaindra.

Data 16

Konteks: Untuk merayakan datangnya tahun baru, dewa mengumumkan perlombaan kepada para hewan. Dua belas hewan yang datang ke atas bukit pada hari pertama tahun baru akan menjadi simbol tahun setiap tahun baru. Pada hari perlombaan semua hewan dengan semangat menuju bukit, dan satu persatu hewan-hewan tersebut telah sampai di atas bukit dengan urutan yakni tikus, kerbau, harimau, kelinci, naga, ular, kuda, kambing, monyet, ayam dan babi hutan. Dan kedua belas hewan tersebut menjadi simbol pada setiap tahun baru sesuai dengan urutannya.

Situasi: Macan bangun dari tidurnya, dan bergegas untuk mengikuti perlombaan. Kemudian ia berlari dengan cepat.

さて、わしも**そろそろ**しゅっはつしよう.

Kemudian, macan segera bergegas

(N, JH, 03.27 – 03.31)

Makna Leksikal *Soro Soro* (そろそろ) yaitu segera (Hayasaka,2019:144-145).

Sehingga *Soro Soro* (そろそろ) dalam kalimat narasi digunakan untuk menunjukkan keadaan macan yang baru bangun dari tidurnya, segera berlari untuk mengikuti perlombaan yang diperjelas oleh kalimat しゅっはつしよう.

Soro Soro (そろそろ) yang menjelaskan keadaan macan yang baru bangun dapat langsung dilihat oleh pancaindra.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Onomatope どんどん pada dongeng Saru Kani Gassen memiliki makna keadaan pohon yang terus menerus tumbuh, sedangkan どんどん pada dongeng Yuki Onna dan Isshun Boushi memiliki makna keadaan yang terus berlanjut. Onomatope ぼうぼう memiliki makna keadaan benda yang terbakar. onomatope むくむく memiliki makna keadaan pipi Momotaro yang semakin tembam. ひょいひょい memiliki makna keadaan monyet yang memanjat dengan gesit dan cepat. ざくざく memiliki makna menunjukan sebuah harta. ぶるぶる memiliki makna keadaan ketel yang bergoyang. にゅっと memiliki makna keadaan yang tiba-tiba terjadi. ぶらんぶらん memiliki makna keadaan benjolan yang menggantung. むずむず memiliki makna keadaan kaki yang gatal. バタバタ memiliki makna keadaan tergesa-gesa. ころころ memiliki makna benda yang berguling-guling. ふらふら memiliki makna keadaam tubuh yang goyah dan そろそろ memiliki makna segera. Dari 16 data onomatope terdapat onomatope yang serupa dan memiliki makna leksikal yang sama, namun penjelasan makna sangat berbeda disesuaikan dengan situasi dari cerita pada dongeng. Dan dari 16 data onomatope yang diucapkan narator makna dari onomatope dapat dilihat dan diamati secara langsung oleh pancaindra manusia.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat disimpulakan bahwa dalam dongeng bahasa Jepang di channel youtube ボンボンアカデミーmemiliki makna leksikal pada onomatope jenis *Gitaigo* yang terdapat pada kalimat-kalimat yang diucapkan oleh karakter dongeng maupun yang diucapkan oleh narator.

Makna leksikal onomatope jenis *Gitaigo* yang diucapkan langsung oleh karakter dongeng memiliki makna yang menjelaskan sesuatu yang dapat dirasakan langsung oleh karakter, seperti perasaan cemas, semangat dan heran.

Makna leksikal onomatope jenis *Gitaigo* yang diucapkan narator memiliki makna yang menjelaskan suatu hal atau benda yang dapat dilihat langsung oleh pancaindra, seperti pertumbuhan buah, pertumbuhan tubuh, keadaan koin, dan keadaan suatu hal atau benda.

Sehingga hasil analisis dari 19 data sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengetahui dan mendeskripsikan makna onomatope jenis *Gitaigo* yang terdapat di dalam dongeng bahasa Jepang. Dengan mempelajari makna onomatope jenis *Gitaigo* dapat menambah wawasan dan dapat digunakan untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.

Saran

Setelah melakukan penelitian ini perlu diperhatikan bahwa onomatope jenis *Gitaigo* memiliki beberapa makna dan dapat mengalami perluasan makna sesuai konteks kalimat atau situasi saat onomatope tersebut digunakan. Makna dari onomatope juga harus disesuaikan dengan bahasa Indonesia, sehingga pembaca dapat memahami makna onomatope dengan baik, dan tidak mengalami kesalahan untuk memahami isi cerita dongeng. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya penelitian mengenai makna onomatope dapat dikembangkan lebih luas lagi dengan menggunakan objek kajian lain seperti film, anime, dan lagu. Sebab karya sastra tersebut digunakan sebagai hiburan sehingga memiliki bahasa yang lebih santai dan kekinian berbeda dengan dongeng yang lebih menekankan pada pendidikan karakter pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

Aminuddin. 2016. *Semantik (Pengantar Studi Tentang Makna)*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

*Arikunto,*Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Al-*Qudsy*, Muhaimin dan Ulfah Nurhidayah. 2010. *Mendidik Anak Lewat Dongeng*. Yogyakarta: Madania.

Chaer, Abdul. 2013. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta.

Djajasudarma, T. Fatimah. 2016. *Semantik 2 Relasi Makna Paradigmatik Sintagmatik Derivasional.* Bandung : PT Refika Aditama.

Hayasaka, Miki. 2019. *Japanese Onomatopia.* Rockwaller Books.

Kridalaksana, Harimurti. 1982. *Kamus Linguistik.* Jakarta : PT Gramedia.

Masahiro, Ono. 2007. *Nihonggo Onomatope Jiten : Giongo, Gitaigo 4500.* Tokyo : Shogakka.

Miles, Matthew, Michael Huberman dan Johnny Saldana. 2014. *Qualitative* Data Analysis Edition 3. United States of Amerika: SAGE Publication.

Parastuti. 2017. *Ungkapan dan Ekspresi Onomatope Bahasa Jepang*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Sudjianto, dan Ahmad Dahidi. 2004. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.

Suhardi. 2013. *Pengantar Linguitik Umum*. Jogjakarta : AR-RUZZ MEDIA.

Sutedi, Dedi. 2014. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.

Yusuf, A Muri. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya