

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap rutinitas kehidupan, manusia menggunakan simbol atau lambang dan juga alat komunikasi verbal yang disebut bahasa (Chaer, 2014:39). Bahasa adalah alat yang manusia gunakan dalam berkomunikasi, mengutarakan suatu ide atau pikiran kepada lawan bicaranya. Sehingga, pada hakikatnya manusia mampu menginterpretasikan segala sesuatu yang dirasakannya baik kesedihan, kesenangan, maupun ketakutan yang dialami. Dalam menginterpretasikannya manusia memerlukan media untuk dapat menyampaikan bermacam-macam perasaan tersebut.

Penyaluran perasaan dari segi bahasa ini berfungsi untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan perasaan sang penulis terhadap pembacanya. Penyampaian perasaan sendiri dapat dilakukan dengan bermacam cara seperti membuat komik atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *manga*. Pada komik atau *manga*, selain terdapat dialog atau percakapan biasanya juga terdapat beberapa tiruan bunyi atau *onomatope* agar para pembaca mampu berimajinasi serta membantu menghidupkan suasana pada cerita.

Dalam kehidupan ini terdapat banyak suara atau bunyian yang sering didengar kemudian dituangkan maupun ditiru semirip mungkin ke dalam bahasa tulis sesuai dengan suara atau bunyinya. Dalam bahasa Indonesia istilah yang dipakai untuk menyebutkan suatu kata yang terbentuk dari peniruan suara disebut *onomatope* (Chaer, 2013:44-45). Sehingga, *onomatope* merupakan sebutan untuk

menyebutkan suatu kata yang dituangkan ke dalam tulisan yang terbentuk dari suara atau tiruan bunyi.

Setiap negara memiliki onomatope yang berbeda-beda, termasuk negara Jepang. Perbedaan ini didasarkan dari bahasa yang sudah terdengar akrab di lingkungan masyarakat, representasi, dan bagaimana negara atau masyarakat tersebut mengasumsikannya. Istilah onomatope masih sangat asing terdengar di telinga bagi sebagian orang. Namun, penerapan onomatope bisa ditemui dengan mudah di lingkungan sekitar apabila sudah mengetahui arti dan maknanya.

Onomatope merupakan kata yang mengekspresikan bunyi bahasa atau disebut dengan bunyi tiruan seperti suara manusia yang sedang menangis atau tertawa, suara binatang, serta berbagai macam bunyi benda mati dan lainnya (Sudjianto dan Dahidi, 2004:115). Onomatope tidak hanya tiruan bunyi yang bersumber dari binatang dan manusia, namun juga bersumber dari suara alam, pergerakan benda mati, benturan, bahkan dari emosional dan perasaan manusia.

Jepang merupakan salah satu negara yang banyak memiliki jenis onomatope. Menurut Kindaichi dan Asano (1978) dalam Purwani (2020:196) dalam bahasa Jepang onomatope terdiri dari dua jenis yakni *giseigo* (擬声語) dan *gitaigo* (擬態語). Kemudian, masing-masing dibagi lagi menjadi beberapa jenis yaitu, *giseigo* dibagi menjadi *giseigo* (擬声語) dan *giongo* (擬音語). *Giseigo* (擬声語) menggambarkan suara dari makhluk hidup yang meliputi suara manusia dan hewan, misalnya 「こんこん」 yang merupakan suara batuk dari manusia. *Giongo* (擬音語) menggambarkan tiruan suara benda mati dan terdengar oleh

telinga, misalnya 「ふうっと」 suara terompet. Kemudian *gitaigo* dibagi menjadi *gitaigo* (擬態語), *giyougo* (擬容語) dan *gijougo* (擬情語). *Gitaigo* (擬態語) mengekspresikan suatu kondisi atau keadaan benda mati seperti contoh 「ごわごわ」 menggambarkan suatu benda yang kaku atau keras. *Giyougo* (擬容語) mengungkapkan pergerakan atau mengekspresikan keadaan tingkah laku makhluk hidup seperti contoh 「ぴりぴり」 mengekspresikan aktivitas kepedasan, misalnya merasakan lidah seperti terbakar. Serta *gijougo* (擬情語) mengekspresikan emosi atau perasaan hati manusia, misalnya 「ずるずる」 mengekspresikan sesuatu yang turun secara perlahan, misalnya perasaan kesal ketika menggunakan kaos kaki sering melorot.

Istilah onomatope memang sangat terdengar asing di telinga bagi sebagian masyarakat di Indonesia, namun berbeda dengan negara Jepang. Di Jepang onomatope biasanya sering digunakan sehari-hari dalam percakapan. Selain itu, onomatope juga sering ditemui pada film, lagu-lagu, maupun karya sastra seperti novel, cerpen, dongeng dan terdapat pada komik Jepang. Adapun judul komik yang digunakan oleh penulis dalam skripsi ini yaitu berjudul *Tokimeki Tonight* volume 1 karya Koi Ikeno sebagai sumber data. Dengan adanya onomatope dalam komik, dapat memudahkan para pembaca untuk memahami alur cerita serta ikut merasakan atau membayangkan keadaan atau cerita yang sedang dibaca. Dikarenakan beragamnya onomatope yang terdapat dalam bahasa Jepang,

sehingga menjadikan suatu tantangan bagi pelajar bahasa Jepang untuk memahami makna serta jenis onomatope yang terkandung pada komik.

Dalam onomatope pada komik, biasanya terkandung suatu makna yang ingin disampaikan oleh seorang pengarang kepada pembaca komik melalui media gambar. Situasi dalam komik *Tokimeki Tonight* volume 1 halaman 8 terdapat onomatope yaitu *Gachaan!* (ガチャーン) yang berasal dari suara kaca jendela yang pecah. Saat itu menceritakan tentang Ibu Ranze yang sedang marah kepada Ayah karena Ayah membebaskan pergaulan Ranze. Ibu marah sambil melempar barang-barang yang ada didekatnya, seperti melempar tv, kursi kayu bahkan melempar piano. Hal tersebut membuat Ayah merasa ketakutan dan ingin melarikan diri. Ayah berubah menjadi kelelawar kemudian terbang melarikan diri dengan melewati kaca jendela sehingga membuat kaca jendela pecah. Situasi tersebut terlihat penggunaan onomatope yang termasuk dalam jenis onomatope *giongo* (擬音語). *Giongo* (擬音語) ini digunakan untuk meniru bunyi yang timbulkan dari benda mati. Sehingga, onomatope *Gachaan!* (ガチャーン) yang berasal dari tiruan bunyi dari kaca jendela pecah menandakan adanya terjadi suatu kegaduhan atau keributan.

Pemaknaan onomatope tersebut menarik minat penulis untuk meneliti lebih jauh mengenai makna tanda onomatope yang terdapat dalam komik *Tokimeki Tonight* volume 1 karya Koi Ikeno. Selain menganalisis makna onomatope dalam komik tersebut dari melihat alur cerita, dialog dan gambar-gambar yang ditampilkan juga menarik minat penulis untuk mengetahui onomatope-onomatope

jenis *giongo*, *giseigo* serta *gitaigo* yang terdapat dalam komik *Tokimeki Tonight* volume 1 karya Koi Ikeno.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka ditemukan beberapa permasalahan mengenai onomatope dengan pertanyaan sebagai berikut:

1. Apa saja makna onomatope yang terdapat dalam komik *Tokimeki Tonight* Volume 1 karya Koi Ikeno?
2. Apa sajakah jenis-jenis onomatope yang terdapat dalam komik *Tokimeki Tonight* Volume 1 karya Koi Ikeno?

1.3 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan tentu saja terdapat tujuan tertentu untuk mendapatkan hasil yang maksimal, maka dalam hal tersebut tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Menganalisis makna onomatope yang terdapat dalam komik *Tokimeki Tonight* Volume 1 karya Koi Ikeno.
2. Menganalisis jenis-jenis onomatope yang terdapat dalam komik *Tokimeki Tonight* Volume 1 karya Koi Ikeno.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan pada rumusan masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan pokok-pokok bahasan untuk menghindari meluasnya pembahasan dari masalah yang ada, serta agar skripsi ini lebih terarah

atau tersusun dan memberikan ruang lingkup pembahasan yang tegas dan jelas. Skripsi ini difokuskan hanya untuk menganalisis onomatope yang menunjukkan makna perasaan, seperti menunjukkan perasaan marah, senang, kesal, takut dan bingung pada onomatope yang terdapat dalam komik *Tokimeki Tonight* volume 1 karya Koi Ikeno serta menganalisis jenis-jenis onomatope yang terdapat dalam komik *Tokimeki Tonight* Volume 1 karya Koi Ikeno.

1.5 Manfaat Penelitian

Setelah permasalahan dan batasan masalah ditentukan, maka manfaat yang ingin diperoleh dalam skripsi ini baik secara teoretis maupun secara praktis yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, skripsi ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan wawasan mengenai teori semiotika, teori *onomatope*, makna pada *onomatope* bagi para pembelajar bahasa Jepang, serta dapat membedakan jenis *giongo*, *giseigo* dan *gitaigo* yang termuat dalam suatu komik.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, dengan adanya skripsi ini diharapkan menjadi referensi bagi para pembelajar bahasa Jepang maupun pihak-pihak yang terkait dalam memahami makna *onomatope* dalam bahasa Jepang yang terdapat pada suatu komik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KONSEP, DAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Pada sebuah penelitian atau karya ilmiah, salah satu hal terpenting yang memuat beberapa penelitian sebelumnya terdapat pada bagian kajian pustaka. Tinjauan pustaka atau kajian pustaka mencakup hasil dari beberapa penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian saat ini. Pada penelitian sebelumnya, terdapat banyak peneliti yang mengkaji tentang onomatope dalam bahasa Jepang. Oleh sebab itu, peneliti mengambil beberapa penelitian untuk membedakan skripsi ini dengan skripsi atau penelitian sebelumnya.

Penelitian Farkhan (2018) dengan skripsi yang berjudul “Makna Onomatope Gitaigo Dalam Novel Cross Road in Their Cases Karya Makoto Shinkai Dan Naruto Kiriyama”. Pada penelitian tersebut ditemukan dua rumusan masalah, diantaranya yakni jenis-jenis onomatope *gitaigo* serta makna onomatope jenis *gitaigo* yang terdapat pada novel tersebut. Upaya memperoleh hasil rumusan masalah diatas, Farkhan menggunakan teori dari Tamori (1993:4). Data akhir yang diperoleh pada penelitian ini adalah 67 kata onomatope jenis *gitaigo*, diantaranya terdapat 9 kata *gitaigo* jenis *gijou*, yang meliputi 4 kata *gijou kankaku* (keadaan rasa dan *sense*), *gijou kanjou* (emosi atau perasaan manusia) 5 kata. Selanjutnya, diperoleh 58 kata *gitaigo* jenis *higijou*, yang meliputi 39 kata jenis *gitai* (keadaan suatu hal atau benda) dan 19 kata jenis *giyou* (keadaan sikap atau pergerakan tubuh). Kemudian, berikut hasil dari analisis makna onomatope jenis *gitaigo* meliputi makna perasaan kesal, makna cemas atau gelisah, makna rasa

lembut, makna rasa sakit, makna mendeskripsikan suatu hal yang memiliki bentuk, sifat, perilaku yang serupa, makna mendeskripsikan suatu yang terencana, makna menahan tawa, serta makna mendeskripsikan perilaku secara diam-diam sehingga mengakibatkan perasaan curiga.

Perbedaan antara skripsi dari Farkhan dengan skripsi ini yaitu terdapat pada sumber data serta permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian Farkhan hanya menganalisis makna onomatope jenis *gitaigo* dalam bentuk buku novel yang berjudul *Cross road in their cases* dengan menggunakan kajian semantik sedangkan pada penelitian ini menganalisis makna onomatope dengan menggunakan kajian semiotika serta menganalisis onomatope jenis *giongo*, *giseigo* dan *gitaigo* yang terdapat dalam komik yang berjudul *Tokimeki Tonight* volume 1.

Kemudian, penelitian Ramadhani (2019) yang berjudul “Penggunaan Onomatope Jenis Giongo pada Komik Doraemon Volume 3 dan 4 karya Fujiko F. Fujio” dalam jurnal Hikari. Permasalahan yang terdapat dalam artikel tersebut diantaranya pembagian jenis *giongo* pada onomatope, makna kontekstual pada onomatope, serta fungsi onomatope berdasarkan fungsinya. Upaya menjawab permasalahan pada penelitian ini, Ramadhani menggunakan beberapa teori yakni teori onomatope menurut Kindaichi (dalam Hinata dan Hibiya, 1989:1), teori makna kontekstual menurut Chaer (2012:290), serta teori fungsi onomatope menurut Satoru (1994:70-114). Dari penelitian ini memperoleh (1) klasifikasi onomatope *giongo* merupakan tiruan bunyi dari benda mati seperti benda dan alam yang diberi perlakuan. Kemudian onomatope jenis *giseigo* merupakan tiruan bunyi dari makhluk hidup seperti hewan dan manusia; (2) makna onomatope

berdasarkan konteks kalimatnya, serta (3) ditemukan enam fungsi dari onomatope jenis *giongo* yaitu tertawa, tidur, menangis, macam-macam suara serta rupa, suara binatang dan suara benda.

Perbedaan antara penelitian Ramadhani dengan skripsi ini yaitu terdapat pada sumber data dan teori yang digunakan, dimana penelitian Ramadhani menggunakan komik Doraemon volume 3 dan 4 dengan menganalisis onomatope jenis *giongo* menggunakan kajian semantik sedangkan pada penelitian ini menggunakan komik *Tokimeki Tonight* volume. 1 dengan menganalisis makna onomatope menggunakan kajian semiotika.

Selanjutnya, dalam penelitian Oktarina (2019) yang berjudul “Penggunaan Giongo dalam Webtoon Ikemen Sugite” yang menganalisis penggunaan giongo yang terdiri dari giongo dan giseigo dalam 15 chapter Webtoon yang berjudul *Nayameru Otoko No Nichijiyou*. Kajian yang digunakan dalam penelitian ini yakni kajian pragmatik, khususnya dalam konteks kata. Hasil yang telah diperoleh meliputi 10 kata giongo serta 10 kata giseigo. Perbedaan antara penelitian dari Oktarina dengan skripsi ini adalah Oktarina menggunakan sumber data dari aplikasi Webtoon sedangkan penelitian ini menggunakan buku komik. Selanjutnya, Oktarina menggunakan analisis data yang dilakukan dengan melihat makna dan dijelaskan dengan penggunaannya berdasarkan konteks situasi dalam studi pragmatik sedangkan skripsi ini dianalisis menggunakan teori kajian semiotika.

2.2 Konsep

Konsep dalam suatu penelitian memuat pengertian tentang persoalan atau hal yang perlu dirumuskan agar tidak terjadi ambiguitas dalam penelitian yang

mengarah pada pemahaman berbeda dari apa yang dimaksud oleh peneliti. Maka dari itu, perlu adanya kejelasan konsep yang digunakan pada skripsi ini.

2.2.1 Onomatope

Setiap negara terdapat berbagai ragam onomatope yang berbeda-beda. Perbedaan ini disebabkan oleh penggunaan bahasa di suatu negara tersebut menafsirkan kata-kata onomatope atau tiruan bunyi sesuai dengan kebahasaan dan budaya yang digunakan oleh masyarakat atau negara.

Onomatopoeia atau onomatope merupakan kata-kata yang dibentuk berdasarkan tiruan suara atau bunyinya (Chaer, 2013:44-45). Onomatope menunjukkan suatu ekspresi yang bersumber dari suara atau bunyi yang digunakan dalam rutinitas kehidupan sehari-hari baik dalam ucapan maupun ke dalam bentuk tulisan.

Menurut Yoshio dan Tadasu (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2014:115-116), berikut beberapa contoh onomatope bahasa Jepang yang biasanya digunakan maupun didengar dalam rutinitas kehidupan sehari-hari:

- a. Suara dari benda

Contoh:

(1) ザーザー

zaazaa

‘suara hujan deras

- b. Suara makhluk hidup (manusia dan hewan)

Contoh:

(1) ははは

hahaha

‘suara seseorang yang sedang tertawa

(2) ワンワン

wanwan

‘suara anjing yang menggonggong

- c. Kata yang mengungkapkan suatu keadaan atau menyatakan perasaan manusia

Contoh:

(1) どきどきする

doki-doki suru

‘keadaan ketika sedang degdegan atau hati yang berdebar-debar

Onomatope biasanya diaplikasikan dalam sebuah karya sastra seperti novel, lagu, cerpen, maupun komik. Komik pada umumnya lebih banyak menggunakan onomatope yang biasanya berada diantara gambar dan dialog. Gambar pada komik dipenuhi dengan onomatope yang bertujuan untuk menciptakan suasana hati tertentu tanpa menjelaskan secara detail dan memberikan gambar yang bermakna.

2.2.2 Komik

Pengertian komik atau dalam bahasa Jepang disebut *manga* menurut *Nihongo Daijiten* (日本語大辞典, 1995:2076):

漫画とはいたづらがきの絵。絵とふきだしの会話を主体にして一枚ないし四コマ、または長いコマ数で描いたものの総称。風刺・諧謔・ナンセンスを主眼にし戯画・風刺画・カリカチュアから、物語性に比重をおいた劇画・コミックスまで、すべて含まれる。

Manga to wa itazuragaki no e. E to fukidashi no kaiwa wo shutai ni shite ichimai nai shi yon koma, matawa nagai koma kazu de kaita mono no sushou. Fuushi/ kaigyaku/ nansensu wo shugan ni shi

giga/ fuushiga/ karikachua kara, monogatarisei ni hijuu wo iota gekiga/ komiks made, subete fukumareru.

‘Manga adalah gambar coretan. Sebutan untuk komik yang dibuat dalam empat kolom (kotak-kotak cerita) atau komik dengan banyak kolom yang menggunakan gambar dan percakapan atau teks, termasuk komik, gekiga dan semuanya yang dibuat dalam bentuk cerita sandiwara yang berisi sindiran/lelucon/fiksi’

Komik atau dalam bahasa Jepang biasa disebut *manga* (漫画) arti cerita yang diceritakan dengan menarik melalui susunan gambar-gambar, karikatur, ataupun kartun dalam bentuk majalah, surat kabar maupun berbentuk buku yang umumnya menampilkan alur cerita bersifat lelucon. Dalam komik atau *manga* sering digunakan atau dijumpai beberapa onomatope yang berfungsi untuk memperjelas cerita, biasanya bentuk onomatope dalam *manga* berada dalam sebuah kalimat yang pendek atau berdiri sendiri, sehingga para pembaca lebih mudah untuk membedakan.

Keberadaan onomatope sangat membantu dalam menghidupkan suasana pada *manga*. Dengan adanya onomatope pembaca lebih mampu berimajinasi. Meskipun kata singkat tetapi kuat dalam visualisasi, sehingga mengesankan alur cerita tampak lebih hidup dan menciptakan suasana hati tertentu pada setiap genre *manga* tanpa menjelaskannya secara detail.

Maki dalam Kharisma (2016) menyebutkan beberapa jenis *manga* jika berdasarkan dari segi pembacanya yakni diantaranya:

- a. 子供 *kodomo* (*manga* yang ditujukan untuk anak-anak)
- b. 女性 *josei* (*manga* yang ditujukan bagi wanita dewasa)
- c. 青年 *seinen* (*manga* yang ditujukan bagi pria dewasa)

- d. 少女 *shoujo* (*manga* yang ditujukan bagi remaja perempuan)
- e. 少年 *shounen* (*manga* yang ditujukan bagi remaja laki-laki).

2.3 Teori

Teori dalam suatu penelitian pada dasarnya memuat gambaran hubungan sebab akibat dari suatu variabel. Sehingga didalam teori terkandung keunggulan untuk dapat menguraikan atau menjelaskan suatu hal atau persoalan. Seperti yang diungkapkan oleh Neumen (dalam Sugiyono 2013:52) bahwa teori merupakan sekumpulan definisi serta konsep yang saling berkaitan dan mencerminkan pandangan sistematis tentang suatu fenomena dengan menerangkan hubungan antar variabel yang tujuan untuk mendeskripsikan fenomena tersebut.

2.3.1 Teori Semiotika

Menurut Saussure dalam Rusmana (2014:22) semiotika merupakan ilmu yang mengkaji tanda-tanda dalam masyarakat. Semiologi berasal dari bahasa latin *semeion* “tanda”. Semiologi akan menunjukkan hal yang membangun tanda-tanda. Dengan kata lain, tanda berperan sebagai bagian dari kehidupan dan aturan sosial yang berlaku.

Barhers (dalam Sobur, 2018:15) mengemukakan bahwa semiotika merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang dipakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna (*meaning*) ialah hubungan antara suatu objek atau ide dan suatu tanda. Konsep dasar ini mengikat bersama seperangkat teori yang luas dan berurusan dengan simbol,

bahasa, wacana dan bentuk-bentuk nonverbal, teori-teori yang menjelaskan bagaimana tanda berhubungan dengan maknanya dan bagaimana tanda disusun. Secara umum, studi tentang tanda merujuk kepada semiotika.

Berdasarkan objeknya, Pierce (dalam Sobur, 2018:41) membagi tanda atas *icon* (ikon), *indeks* (indeks) dan *symbol* (symbol)

1. *Icon* adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan. Misalnya potret dan peta Pada dasarnya Icon merupakan tanda yang bisa menggambarkan ciri utama sesuatu meskipun sesuatu yang lazim disebut sebagai objek acuan tersebut tidak hadir. Icon adalah suatu benda fisik (dua atau tiga dimensi) yang menyerupai apa yang direpresentasikannya Representasi ini ditandai dengan kemiripan misalnya, foto Megawati adalah icon Megawati.
2. *Indeks* adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan. Contoh yang paling jelas adalah asap sebagai tanda adanya api.
3. *Symbol* adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya. Hubungan diantaranya bersifat semena, hubungan berdasarkan sebagai lambang. *Symbol* atau lambang adalah sesuatu yang digunakan untuk menunjuk sesuatu lainnya, berdasarkan kesepakatan kelompok orang. Lambang meliputi kata - kata (pesan verbal), perilaku nonverbal, dan objek yang maknanya disepakati bersama, misalnya memasang bendera di halaman rumah untuk menyatakann penghormatan atau kecintaan kepada Negara.

Penulis menganalisis makna komik *Tokimeki Tonight* volume 1 dengan menggunakan teori semiotika yang membahas tentang unsur *icon*, *indeks* dan *syymbol* antara tanda dengan yang ditandakan karena dalam komik *Tokimeki Tonight* volume 1 karya Koi Ikeno terdapat ekspresi dalam gambar, kata onomatope serta dialog yang merupakan suatu tanda.

2.3.2 Onomatope

Defnisi onomatope menurut Hayashi Dai (1990) dalam Sudarni (2010) yaitu sabagai berikut:

人の笑い声、動物の鳴き声、ものが落ちて割れる音、風が吹く音など、外界で発せられる声と音を写した言葉を擬声語あるいは擬音語という。「ジロジロ見られる」「桜がちらほら咲いてきた」のように、外界の音ではなく、ある動きや状態などを音によって象徴的に表す言葉を擬態語という。

Hito no warai goe, doubutsu no nakigoe, mono ga ochite wareru oto, kaze ga fuku oto nado, gekai de hasserareru koe utsushita kotoba wo giseigo arui wa giongo to iu. (jiro-jiro mirareru) (sakura ga chira-hora saite kita) no youni gekai no oto de wa naku, aru ugoki ya joutai nado wo oto ni yotte shouchouteki ni arawasu kotoba wo gitaigo to iu.

'Suara orang tertawa, suara binatang, suara benda yang jatuh dan pecah, suara angin yang bertiup, dan lain-lain, dalam bahasa Jepang kata-kata yang menunjukkan suara-suara yang dikeluarkan tersebut disebut *Giseigo* dan *Giongo*. Kemudian pada kata-kata (*jiro-jiro mirareru*, *sakura ga chira hora saite kita*) yang bukan merupakan suara, tetapi menunjukkan pergerakan, keadaan, dan secara simbolis menjadikannya suara, kata-kata ini disebut *Gitaigo*.

Onomatope merupakan cara penamaan benda atau tindakan dengan menirukan bunyi atau suara yang berhubungan dengan benda atau tindakan tersebut (Kridalaksana, 2023:167). Dalam bahasa Jepang jumlah onomatope begitu beragam, sementara padanan ke dalam bahasa Indonesia sangat terbatas, oleh sebab itu onomatope menjadi kendala ketika belajar bahasa Jepang.

Menurut Yoshio dan Tadasu (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2014:115-116) onomatope dibagi menjadi dua jenis yaitu *giseigo* dan *gitaigo*. Adapun pembagian jenis onomatope sebagai berikut:

a. ぎおんご 【擬音語】

Ogawa Yoshio (Sudjianto dan Dahidi, 2014:115) menjelaskan bahwa *giongo* merupakan kata-kata yang menyatakan suara makhluk hidup atau bunyi yang keluar dari benda mati. Kata *giongo* berasal dari huruf kanji *gi* (擬) yang berarti 'meniru atau menyamar' dan *on* (音) yang berarti 'bunyi', serta *go* (語) yang berarti 'bahasa atau kata', sehingga *giongo* berarti 'kata-kata yang merupakan tiruan bunyi sesuatu'. *Giongo* sering disebut juga dengan *giseigo* (擬声語). Bedanya adalah *giongo* lebih menunjukkan tiruan bunyi benda mati, sedangkan *giseigo* lebih menunjukkan tiruan suara makhluk hidup.

- a. *Giongo* merupakan jenis onomatope yang mendeskripsikan tiruan suara atau bunyi yang keluar dari benda mati.

Contoh: 鐘がゴーンとなる。

kane ga goon to naru

'lonceng berbunyi gong

- b. *Giseigo* merupakan jenis onomatope yang mendeskripsikan suara atau bunyi yang keluar dari makhluk hidup, seperti hewan dan manusia.

Contoh: 犬がワンワンと吠える。

inu ga wanwan to hoeru

‘anjing menggonggong gukguk

b. ぎたいご 【擬態語】

Iwabuchi Tadasu (Sudjianto dan Dahidi, 2014:116) menjelaskan bahwa Gitaigo merupakan kata-kata yang mengungkapkan suatu keadaan, yang berasal dari huruf kanji *gi* (擬) atau 'meniru', *tai* (態) yang berarti keadaan, kondisi, atau situasi', dan *go* (語) yang berarti 'bahasa atau kata'. Lebih jelasnya *gitaigo* berarti 'kata-kata yang secara tidak langsung menggambarkan suatu keadaan fenomena yang tidak berhubungan langsung dengan bunyi', seperti menyatakan keadaan (keadaan tingkah laku) makhluk hidup dan seolah-olah menyatakan keadaan hati (perasaan) manusia.

Gitaigo merupakan jenis onomatope yang mengungkapkan atau menyatakan suatu aktifitas, keadaan serta suasana atau perasaan.

Contoh: どんどん進む。

dondon susumu

‘maju dengan cepat