

## VARIASI MAKNA DAN PENERAPAN ONOMATOPE DALAM KOMIK *BAKURETSU UTAHIME 21* KARYA IGARASHI KAORU

O Lydia Panduwinata

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga

Dharmawangsa Dalam Selatan Surabaya 60286

E-mail : lydia.shousha@gmail.com

### Abstrak

Mimesis dan onomatope bahasa Jepang disebut *giongo-gitaigo*. Dalam bahasa Jepang, onomatope sangat penting. Onomatope digunakan hampir dalam segala aspek, mulai konteks biasa sampai formal, tetapi definisi onomatope di dalam kamus seringkali tidak sesuai dengan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari (dalam prakteknya). Penelitian ini bertujuan menjabarkan variasi *giongo-gitaigo* untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian dengan metode deskriptif kualitatif ini menggunakan teori makna leksikal dan kognitif serta onomatope bahasa Jepang. Pengumpulan data dilakukan dengan membaca komik *Bakuretsu Utahime 21* secara komprehensif dan pengklasifikasian data menggunakan *Giongo Gitaigo No Tokuhon* (oleh Hinata Shigeo). Data dianalisis dengan memahami konteks cerita komik untuk menemukan makna kognitifnya. Dari penelitian ini, dapat diketahui variasi bentuk, makna, dan penerapan onomatope yang dapat menambah wawasan dalam berbahasa Jepang.

Kata kunci : onomatope, *giongo-gitaigo*, makna leksikal dan kognitif

### Abstract

Japanese mimesis and onomatopoeia collectively called *giongo* and *gitaigo*. In Japanese, onomatopoeia is very important. It is used in almost everything, from casual to formal contexts, but onomatopoeic meanings in dictionary are mostly inconsistent with their use in daily life (practically). This research aims to describe the variation of *giongo* and *gitaigo* to use in daily life. This research used lexical-cognitive meaning and Japanese onomatopoeia as background study; and used descriptive qualitative as the method research. Data collecting is done through comprehensive reading of *Bakuretsu Utahime 21* and classification based on *Giongo Gitaigo No Tokuhon* by Hinata Shigeo. Data is analyzed by comprehend the story context in *Bakuretsu Utahime 21* to find out the cognitive meaning. From the research, can be determined the variation of Japanese onomatopoeia's form, meaning, and using.

Keywords : onomatope, *giongo-gitaigo*, lexical-cognitive meaning

### 1. Pendahuluan

Yamamoto (1993:3-4) mengemukakan bahwa onomatope terdapat di dalam semua bahasa, terutama bahasa Jepang yang sangat sering menggunakan onomatope dalam percakapan sehari-hari. Bahasa Jepang merupakan bahasa yang kaya akan jenis onomatope dan masyarakat Jepang sangat sering menggunakan onomatope dalam kehidupan sehari-hari sebagai kata-kata

yang mengakrabkan (Hinata, 1991:i). Onomatope juga digunakan untuk memperkenalkan nama benda kepada anak-anak (Tanaka, 1990:193-194). Misalnya menyebut anjing dengan *wanwan*, halilintar disebut *gorogoro-sama*, dan menyebut kereta api *kisha-poppo*.

Meski onomatope dianggap sebagai ekspresi bahasa yang kekanak-kanakan oleh banyak orang, namun Yamamoto

(1993:3-4) tidak sependapat karena dalam karya sastra berbahasa Jepang pun terdapat onomatope. Selain itu, onomatope juga terdapat dalam novel, buku bacaan anak-anak, iklan, majalah, dan koran (khususnya pada *headline*) karena sifat onomatope yang singkat dan kuat serta mengesankan sesuatu tampak lebih hidup (Chang, 1990:v). Keberadaan onomatope dalam komik dapat mengurangi kelemahan dari tidak Bergeraknya gambar-gambar dalam komik (Andini, 2000:2).

Dalam penggunaannya, onomatope memiliki makna yang luas. Artinya, makna onomatope di dalam kamus dapat bermakna serta diterapkan secara berbeda dengan prakteknya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini, misalnya, dapat dijumpai di dalam komik.

Beberapa kata onomatope dalam komik *Bakuretsu Utahime 21* memiliki variasi makna dan penerapan terhadap definisi menurut Hinata dalam *Giongo Gitaigo No Tokuhon*. Misalnya, kata *sut(su)* yang dalam *Giongo Gitaigo No Tokuhon* digunakan untuk menggambarkan gerakan berdiri atau bangkit dengan cepat dan ringan. Namun, dalam komik *Bakuretsu Utahime 21*, kata *sut(su)* menggambarkan aktivitas berjalan, menolehkan kepala, dan menggerakkan tangan. Gambaran dalam komik tersebut didapat dengan memahami konteks cerita dalam komik. Hal ini merupakan penjabaran makna kognitif karena menunjukkan adanya hubungan antara konsep dengan dunia nyata (Pateda, 2001:109). Disebut variasi makna karena onomatope dalam komik *Bakuretsu Utahime 21* memiliki kedekatan makna dengan definisi menurut Hinata, namun diterapkan dalam aspek yang berbeda dengan yang disebutkan oleh Hinata.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan makna kognitif dari onomatope dalam komik *Bakuretsu Utahime 21* yang memiliki variasi makna dan penerapan terhadap definisi menurut Hinata Shigeo dalam *Giongo Gitaigo No Tokuhon*. Untuk itu, penelitian ini dibatasi dengan hanya menganalisis kata-kata onomatope dalam komik *Bakuretsu Utahime 21* yang memiliki variasi makna dan penerapan terhadap *Giongo Gitaigo No Tokuhon*.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif karena data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka, melainkan berupa kata-kata atau gambaran sesuatu. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data tertulis yang diperoleh dari komik *Bakuretsu Utahime 21* karya Igarashi Kaoru yang diterbitkan oleh Shōgakukan tahun 2003 dan akan dianalisis berdasarkan *Giongo Gitaigo No Tokuhon* karya Hinata Shigeo yang diterbitkan oleh Shōgakukan tahun 1991.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan, teknik simak, dan catat. Penulis melakukan studi pustaka dengan mengkaji teori-teori yang relevan dengan tema penelitian, sehingga penelitian ini terarah dan mempunyai dasar teori yang kuat.

Karena penelitian ini menganalisis variasi makna dan penerapan onomatope dalam komik *Bakuretsu Utahime 21*, maka metode pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Membaca komik secara komprehensif sambil

mendokumentasi (mencatat) semua onomatope yang berada di luar balon kata, yaitu sebanyak 226 kata.

2. Menyaring data berdasarkan *Giongo Gitaigo No Tokuhon*. Penyaringan data dilakukan dengan cara mencari definisi dari 226 kata onomatope tersebut di dalam *Giongo Gitaigo No Tokuhon*, sehingga memperoleh 37 kata onomatope dalam komik *Bakuretsu Utahime 21* yang memiliki perbedaan dengan kata-kata onomatope dalam *Giongo Gitaigo No Tokuhon*, yaitu perbedaan ataupun kedekatan makna serta perbedaan penerapan (yang dalam hal ini disebut “variasi makna dan penerapan”).
3. Mengumpulkan serta menyajikan kata-kata onomatope tersebut dalam lembar data.

Setelah mengumpulkan semua data, maka penulis menganalisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menjabarkan makna leksikal setiap jenis kata onomatope yang ada pada lembar data berdasarkan buku *Giongo Gitaigo No Tokuhon*.
2. Menganalisis serta menjabarkan makna kognitif dari 37 kata onomatope tersebut dengan cara memahami konteks cerita dalam komik *Bakuretsu Utahime 21*, misalnya dari dialog para tokoh dan gambar.
3. Mencari makna leksikal dari setiap jenis kata onomatope tersebut dengan buku lain sebagai teori pendukung, yaitu *Giongo Gitaigo Tsukaikata Jiten* (Atōda Toshiko dan

Hoshino Kazuko), *E De Wakaru Giongo Gitaigo* (Akutsu Satoru), *Giseigo Gitaigo (Sho-Chūkyū)* (Yamamoto Hiroko), dan *Gitaigo Giongo Bunrui Yōhō Jiten* (Andrew C. Chang). Perbandingan dengan teori lain ini dilakukan untuk memperkuat atau mendukung serta menghindari kesubjektivitasan dari penjabaran makna kognitif yang didapat dengan memahami konteks cerita dalam komik. Jadi, tidak semua makna leksikal dari keempat buku tersebut dijabarkan dalam analisis data, melainkan hanya definisi yang mendukung analisis dan yang sesuai dengan makna kognitif yang dijabarkan.

4. Menarik kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Analisis Onomatope yang Memiliki Variasi Makna dan Penerapan

##### ***Pat(su)*: Membalikkan Badan dengan Cepat, Tiba-tiba, dan Bersemangat**

Menurut Hinata (1991:3), kata ぱっ *pat(su)* merupakan *gitaigo* yang terdapat dalam bab 【*Hito No Ugoki*】 ‘gerakan manusia’ dan subbab 全身 〈*Zenshin*〉 ‘seluruh tubuh’ serta termasuk dalam kategori 立つー起きる [ *Tatsu-Okiru* ] ‘berdiri; bangkit’. Kata *pat(su)* bermakna “*Subayaku...genki ni tachi agaru sama*”, sehingga *pat(su)* berarti ‘bangkit berdiri dengan gerakan cepat dan bersemangat’.

Gambar 1 : ぱっ (*pat(su)*)



(Bakuretsu Utahime 21: hlm. 62)

Pada gambar 1, kata *pat(su)* merupakan *gitaigo* dari gerakan memutar atau membalikkan badan dengan cepat, tiba-tiba, dan bersemangat. Hal ini terlihat dari tanda pada gambar (yang dilingkari) yang menunjukkan gerakan Hanamura Megu yang berbalik. Dia memutar badannya karena tiba-tiba menyadari sesuatu, kemudian langsung menjabat tangan Mizusawa Yuya yang sebelumnya berada di belakangnya. Semangat dari gerakan tersebut dapat dilihat dari ekspresi dan kata-kata Megu: *Moshikashite ano oni menyū wa...* ‘Jangan-jangan menu setan itu...’, kemudian: *Wakatta...!! Purodūsā ga nande annamenyū kunda no ka wakatta yo atashi!!* ‘Aku paham...!! Sekarang aku mengerti kenapa Pak Produser memberikan menu latihan seperti itu!!’ (*Explosion Diva 21*, 2005:62).

Kata *pat(su)* dalam konteks ini dan kata *pat(su)* menurut Hinata sama-sama memiliki makna cepat, bersemangat, dan menunjukkan gerakan seluruh tubuh

(*zenshin*). Namun, dalam konteks ini, kata *pat(su)* tidak hanya digunakan untuk menggambarkan gerakan bangkit berdiri, namun dapat pula digunakan untuk menggambarkan gerakan membalikkan badan. Dalam konteks ini, kata *pat(su)* bermakna membalikkan badan dengan cepat, tiba-tiba, dan bersemangat. Hal itu didukung Atōda dan Hoshino (1993:380) yang mendeskripsikan kata *pat(su)* sebagai “*Dōsa, sayō, henka nado ga totsuzen de sumiyaka dearu yōsu.*” (gerakan, aksi atau tindakan, serta perubahan yang tiba-tiba dan cepat).

### 3.1.2 Ahaha: Tertawa Kecil

Menurut Hinata (1991:68), kata *ahaha* merupakan *giseigo* yang terdapat dalam bab 【*Kanjō-Hyōjō*】 ‘perasaan dan ekspresi’ serta termasuk dalam kategori [Warau] ‘tertawa’. Kata ini bermakna “*Kuchi wo ōkiku akete...takaku warau koe*” yang berarti ‘membuka mulut lebar-lebar dan tertawa dengan suara tinggi’.

Gambar 2 : アハハ (ahaha)



(Bakuretsu Utahime 21: hlm. 75)

Pada gambar 2, Kudo Yuichiro (produser) meminta Mizusawa Yuya mencontohkan nyanyian dan tarian dari lagu baru yang dibuat oleh Kudo. Tetapi, Yuya malah menggubah lagu tersebut, sehingga dia ditegur Kudo: *Oi Yūya dare ga katte ni areji shiro to itta. Kore wa omae no kyoku janain da* 'Hoi, Yuya! Siapa yang menyuruhmu untuk menggubah lagu ini? Ini bukan lagumu, tahu!' (Explosion Diva 21, 2005:75). Namun, Yuya hanya tertawa kecil menanggapi teguran Kudo. Yuya tertawa bukan karena ada hal yang lucu, melainkan hanya untuk menanggapi teguran Kudo karena Yuya tahu Kudo tidak marah dengan serius ketika menegurnya.

Kata *ahaha* pada gambar 2 merupakan *gisei goyang* menunjukkan suara tertawa yang ringan dan tidak membuka mulut lebar-lebar. Hal itu diperlihatkan oleh ukuran huruf yang kecil. Ukuran huruf yang kecil menggambarkan sesuatu yang tenang serta tidak memberikan efek atau aksi yang berlebihan (Chang dalam Andini, 2000:18). Kata *ahaha* pada gambar 9 tidak menunjukkan suara tertawa keras ataupun terbahak-bahak,

melainkan suara tertawa kecil dan bukan fokus perhatian.

### 3.1.3 Bunbun: Ayunan Tangan

Menurut Hinata, kata *bunbun* merupakan *giongo* yang terdapat dalam bab 【Onsei-Gion】 'suara dan bunyi', namun memiliki dua makna, yaitu:

1. *Bunbun* yang termasuk kategori [Naku] 'suara/bunyi hewan'. Kata ini bermakna "*Konchūru no...ha-oto*" (Hinata, 1991:224) yang menunjukkan 'bunyi kepakkan sayap sejenis serangga atau kutu busuk' (Nelson, 2005:477).
2. *Bunbun* yang termasuk kategori [Naru] 'bunyi benda'. Kata ini bermakna "*Surudoku...kaze wo kiri-tsuzukeru oto, mata mono wo ikioiyoku furi-mawashitari, kikai nado no kaiten shitari suru oto. Mushi no ha-oto nado ni mo iu*" (Hinata, 1991:229) yang berarti: dengan tajam, hebat, cepat; menunjukkan bunyi melaju atau berjalan dengan cepat yang terus-menerus, melambatkan atau mengayunkan benda dengan penuh semangat, bunyi rotasi mesin, dan

sebagainya. Selain itu, juga menunjukkan bunyi kepakan sayap

serangga.

Gambar 24



(*Bakuretsu Utahime 21*: hlm. 62)

Gambar 24 menceritakan Hanamura Megu yang menyadari sesuatu, kemudian berbalik dan menjabat tangan Mizusawa Yuya. Tidak hanya menjabat, namun juga mengayun-ayunkan tangannya. Gerak ayunan tangan itu dibunyikan dengan kata *bunbun*.

Kata *bunbun* dalam konteks ini memiliki kesamaan dengan kata *bunbun* menurut Hinata pada definisi kedua, yaitu bermakna mengayun dengan penuh semangat. Semangat dari gerakan tersebut dapat dilihat dari ekspresi wajah dan kata-kata Megu: *Wakatta...!! Purodūsā ga nande annamenyū kunda no ka wakatta yo atashi!!* 'Aku paham...!! Sekarang aku mengerti kenapa Pak

Produser memberikan menu latihan seperti itu!!' (*Explosion Diva 21*, 2005:62). Namun, berbeda dengan Hinata yang menyebutkan bahwa kata *bunbun* termasuk kategori [ *Naru* ] 'bunyi benda', pada konteks ini kata *bunbun* termasuk dalam [ *Hito No Ugoki* ] 'gerakan manusia'.

Perbedaan lainnya, Hinata menyebutkan bahwa kata *bunbun* merupakan *giongo* yang menunjukkan bunyi hewan dan benda. Pada gambar 24, kata *bunbun* merupakan *gitaigo* dari gerak ayunan tangan karena ayunan tangan tidak menimbulkan bunyi yang dapat ditangkap oleh indera pendengaran.

Tabel 2: Hasil Analisis Onomatope yang Memiliki Variasi Makna dan Penerapan

| No. | <i>Giongo Gitaigo No Tokuhon</i> |                                         | <i>Bakuretsu Utahime 21</i> |                                                                                                                                                                |
|-----|----------------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     | Onomatope                        | Makna Leksikal                          | Onomatope                   | Makna Kognitif                                                                                                                                                 |
| 1.  | <i>sut(su)</i>                   | Bangkit berdiri dengan ringan dan cepat | <i>sut(su)</i>              | a. Gerakan berjalan dengan segera, pasti, dan tanpa terhalang<br>b. Gerakan anggota tubuh tertentu<br>- Menoleh ringan dan cepat (refleks)<br>- Gerakan tangan |

|    |                 |                                                                                                                                                                                                                       |                 |                                                                                                                                                                 |
|----|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                 |                                                                                                                                                                                                                       |                 | yang cepat, mantap, dan tegas<br>c. Gerakan berjalan yang tidak cepat                                                                                           |
| 2. | <i>pat(su)</i>  | Bangkit berdiri dengan cepat dan semangat                                                                                                                                                                             | <i>pat(su)</i>  | Membalikkan badan dengan cepat, tiba-tiba, dan bersemangat                                                                                                      |
| 3. | <i>ahaha</i>    | Tertawa dengan suara tinggi dan mulut terbuka lebar                                                                                                                                                                   | <i>ahaha</i>    | Tertawa kecil                                                                                                                                                   |
| 4. | <i>hirahira</i> | Kibaran benda tipis kecil yang terbang di udara                                                                                                                                                                       | <i>hirahira</i> | Lambaian tangan                                                                                                                                                 |
| 5. | <i>zat(su)</i>  | <b>Giongo-gitaigo:</b> Bunyi hujan yang tiba-tiba turun dengan deras                                                                                                                                                  | <i>zat(su)</i>  | a. <b>Gitaigo:</b> Kemunculan tiba-tiba<br>b. <b>Gitaigo:</b> Gerakan mendadak, ber-tenaga, dan kasar<br>c. <b>Gitaigo:</b> Gerakan penuh semangat dan seketika |
| 6. | <i>dāt(su)</i>  | a. Gerakan aliran air dengan kekuatan yang tidak dapat dihentikan<br>b. Terjangan dengan kekuatan yang tidak dapat dikendalikan                                                                                       | <i>dāt(su)</i>  | Gerakan statis yang tiba-tiba dan tidak dapat dikendalikan                                                                                                      |
| 7. | <i>pit(su)</i>  | Bunyi bernada tinggi (melengking) yang hanya sesaat (suara/bunyi siulan, seruling, dan peluit)                                                                                                                        | <i>pit(su)</i>  | Bunyi tombol ponsel yang ditekan                                                                                                                                |
| 8. | <i>bunbun</i>   | a. <b>Giongo:</b> Bunyi kepakan sayap sejenis serangga atau kutu busuk<br>b. <b>Giongo:</b> Bunyi melaju atau berjalan cepat terus-menerus, mengayun atau melambatkan dengan penuh semangat, bunyi rotasi mesin, dsb. | <i>bunbun</i>   | <b>Gitaigo:</b> Ayunan tangan dengan penuh semangat                                                                                                             |

### 3.2 Analisis Onomatope yang Memiliki Variasi Bentuk, Makna, dan Penerapan

#### 3.2.1 *Funfun*(su): Gerakan Batang Tubuh (*Torso*) yang Bergerak ke Bawah-ke Atas

Menurut Hinata (1991:36), kata *funfun* merupakan *giseigo-gitaigoyang* terdapat dalam bab 【*Hito No Ugoki*】 ‘gerakan manusia’ dan subbab 〈*Atama-Kao*〉 ‘kepala; wajah’ serta termasuk kategori [ *Unazuku* ] ‘mengangguk’. Kata

*funfun*bermakna “*Karuku dōishitari...aizuchi wo uttarishi nagara unazuku sama, mata, sono koe*” yang berarti ‘langsung menyetujui dengan mengangguk sambil menanggapi’.

Gambar 25



(*Bakuretsu Utahime* 21: hlm. 43)

Selain untuk menunjukkan gerakan kepala yang mengangguk setuju, kata *funfun* ternyata juga dapat digunakan untuk gerakan *sit-up*. Kata *funfun* dalam konteks ini juga merupakan *giseigo-gitaigo* karena *sit-up* dapat dilakukan dengan mengembuskan napas (*giseigo*) ataupun hanya menggerakkan tubuh (*gitaigo*). Gambar 25 menunjukkan gerakan Hanamura Megu saat melakukan *sit-up*. Jadi, kata *funfun* dapat digunakan untuk menunjukkan gerakan kepala dan batang tubuh (dari pinggang ke atas) yang “mengangguk” atau bergerak ke bawah-ke atas.

Kata *funfun* yang diikuti dengan *sokuon* (‘*tsu*’ kecil) tersebut menunjukkan gerakan yang kasar (Chang, 1990:xvi). Hal ini nampak dari kata-kata Hanamura Megu yang menunjukkan kekesalannya:

*Nande gasshuku de kinryoku torēningu shinakucha ikenai no...!? Konna oni menyū kyō dake ni kimmatteru! Ashita ni wa kitto chanto shita renshū ga dekiru yo!!* ‘Kenapa aku harus melatih ototku di training seperti ini...!? Pasti menu latihan seperti ini cuma untuk hari ini! Besok pasti aku bisa berlatih!!’ (*Explosion Diva* 21, 2005:43).

#### 3.2.2 *Pont*(su): Bunyi Tepukan (di Kepala)

Menurut Hinata, kata *ponpon* memiliki dua makna, yaitu:

1. *Ponpon* yang merupakan *giongo*, terdapat dalam bab 【*Onsei-Gion*】 ‘suara dan bunyi’, serta termasuk dalam kategori [ *Bakuatsu-suru – Hikeru* ] ‘ledakan; semburan’. Kata ini bermakna “*Tsuzukezama ni...teppō wo uttari, hanabi wo uchi-*

*agetari suru oto*” (1991:246) yang berarti ‘bunyi dari senjata api yang ditembakkan terus-menerus serta bunyi kembang api’. Katapōn menyatakan bunyi yang hanya terjadi satu kali.

2. *Ponpon* yang merupakan *gitaigo*, terdapat dalam bab 【*Teido*】 ‘tingkat’ dan subbab 〈*Jikan No Shakudo De*〉 ‘skala waktu’, serta

termasuk dalam kategori [*Tsuzukezama ni – Tsugitsugi ni – Ikioiyoku*] ‘terus-menerus; satu per satu; dengan semangat’. Kata ini bermakna “*Tsuzukezama ni, enryō naku...mono wo ittari shitari suru sama*” (1991:258) yang berarti ‘terus-menerus, tanpa henti, dan tanpa berpikir panjang’; misalnya dalam membicarakan suatu hal.

Gambar 37



(*Bakuretsu Utahime* 21: hlm. 112)

Gambar 37 menunjukkan tangan Kudo Yuichiro (produser) yang menepuk kepala Hanamura Megu. Dari konteks ini, terlihat variasi makna terhadap definisi menurut Hinata yang menyebutkan bahwa kata *ponpon* merupakan *giongoyang* menunjukkan bunyi tembakan senjata api dan letusan kembang api serta *gitaigo* yang menunjukkan intensitas gerakan (terus-menerus, tanpa henti, dan tanpa berpikir panjang).

Katapont(su) dalam konteks ini menggambarkan bunyi tepukan. Menurut Hinata, kata *pōn* menyatakan bunyi yang hanya terjadi satu kali. *Sokuon* (‘*tsu*’ kecil) dapat digunakan untuk menggambarkan gerakan yang kasar, tiba-tiba, dan sesaat (Chang, 1990:xvi). Karena itu, pada gambar ini, *pont(su)* merupakan *gitaigo* yang menunjukkan bunyi tepukan yang terjadi tiba-tiba dan dalam sekejap mata. Selain itu, juga menunjukkan gerakan yang tidak lembut karena Kudo adalah sosok yang dingin.

**Tabel 3: Hasil Analisis Onomatope yang Memiliki Variasi Bentuk, Makna dan Penerapan**

| No. | <i>Giongo-Gitaigo No Tokuhon</i> |                                        | <i>Bakuretsu Utahime 21</i> |                                       |
|-----|----------------------------------|----------------------------------------|-----------------------------|---------------------------------------|
|     | Onomatope                        | Makna Leksikal                         | Onomatope                   | Makna Kognitif                        |
| 1.  | <i>funfun</i>                    | Anggukan kepala sambil mengumam setuju | <i>funfunt(su)</i>          | Gerakan batang tubuh ke bawah-ke atas |

|    |        |                                                                                                                                                                     |                                |                                                                             |
|----|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| 2. | oooo   | Jeritan tangis kesedihan                                                                                                                                            | oot(su)<br>o-t(su)<br>o-tt(su) | a. Seruan yang menyatakan kekaguman<br>b. Seruan yang menyatakan antusiasme |
| 3. | hyūhyū | <b>Giongo</b> : Bunyi angin yang bertiup dengan kencang dan terus-menerus                                                                                           | hyū                            | <b>Giseigo</b> : Suara siulan (manusia)                                     |
| 4. | dān    | Bunyi tembakan peluru atau meriam                                                                                                                                   | dan!<br>dant(su)               | Efek bunyi ledakan                                                          |
| 5. | ponpon | a. <b>Giongo</b> : Bunyi tembakan senjata api dan kembang api<br>b. <b>Gitaigo</b> : Kegiatan yang dilakukan terus-menerus, tanpa henti, dan tanpa berpikir panjang | pont(su)                       | <b>Gitaigo</b> : Bunyi tepukan di kepala                                    |

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada komik *Bakuretsu Utahime 21*, dapat disimpulkan bahwa:

1. Onomatope yang memiliki variasi makna dan penerapan terhadap definisi menurut Hinata Shigeo dalam *Giongo-Gitaigo No Tokuhon* berjumlah 24 kata yang termasuk dalam 8 jenis kata onomatope menurut Hinata, yaitu *sut(su)* (7 kata), *pat(su)* (1 kata), *ahaha* (1 kata), *hirahira* (1 kata), *zat(su)* (10 kata), *dāt(su)* (1 kata), *pit(su)* (2 kata), dan *bunbun* (1 kata).
2. Selain memiliki variasi makna dan penerapan, terdapat 13 kata

onomatope yang juga memiliki variasi bentuk terhadap definisi menurut Hinata Shigeo dalam *Giongo-Gitaigo No Tokuhon* yang termasuk dalam 5 jenis kata onomatope menurut Hinata, yaitu *funfun* (1 kata), *oooo* (6 kata), *hyūhyū* (2 kata), *dān* (3 kata), dan *ponpon* (1 kata).

3. Semua kata onomatope dalam *Giongo-Gitaigo No Tokuhon* ditulis dengan huruf hiragana. Menurut Chang (1990:vi), para komikus Jepang lebih banyak menuliskan onomatope dengan huruf katakana untuk mempertinggi efek, mendapat perhatian, serta menjadikan ekspresi tersebut mendapat fokus yang lebih

baik. Namun, dalam komik *Bakuretsu Utahime 21* ternyata tidak semua kata onomatope yang ditulis dengan katakana dapat mempertinggi efek, mendapat perhatian, serta menjadikan ekspresi tersebut mendapat fokus yang lebih baik. Dari 26 kata onomatope pada lembar data yang ditulis dengan katakana, terdapat 5 kata yang ditulis dengan katakana, namun berukuran kecil, sehingga tidak mendapat fokus, perhatian, dan efek yang tinggi.

#### Daftar Pustaka

- Igarashi Kaoru. 2003. *Bakuretsu Utahime 21*. Tokyo: Shōgakukan.
- . 2005. *Explosion Diva 21*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pateda, Mansoer. 2001. *Semantik Leksikal (Edisi Kedua)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tanaka, Toshiko. 1990. *Nihongo No Bunpō—Kyōshi No Gimon Ni Kotaemasu [Guidance On Japanese Grammar]*. Tokyo: Kindaibungeisha.
- Yamamoto, Hiroko. 1993. *Sugu Ni Tsukaeru Jissen Nihongo Shirīzu 1 — Oto To Imēji De Tanoshiku Oboeru: Giseigo-Gitaigo (Shō-Chūkyū) [Practical Japanese Workbooks 1—Onomatopoeia: Elementary/ Intermediate]*. Tokyo: Senmon Kyōiku Shuppan.
- Kamus**
- Atōda, Toshiko dan Kazuko Hoshino. 1993. *Tadashii Imi To Yōhō Ga Sugu Wakaru: Giongo-Gitaigo Tsukaikata Jiten—Dai 2 Ban [Usage Guide to Japanese Onomatopoeias]*. Tokyo: Kizutsubusesha.
- Chang, Andrew C. 1990. *Wa-Ei: Gitaigo-Giongo Bunrui Yōhō Jiten [A Thesaurus of Japanese Mimesis and Onomatopoeia: Usage by Categories]*. Tokyo: Taishūkanshoten.
- Hinata, Shigeo. 1991. *Giongo-Gitaigo No Tokuhon*. Tokyo: Shōgakukan.
- Skripsi**
- Andini, Rizki. 2000. “Penggunaan Sokuon, Hatsuon, -Ri dan Kasane Kotoba sebagai Pembeda Skala Intensitas Onomatopea dalam Komik *Doraemon*”. Skripsi pada Program Sarjana Universitas Negeri Surabaya.