

BENTUK ONOMATOPE DALAM KOMIK *FUMETSU NO ANATA E* VOLUME 1 KARYA YOSHITOKI OOIMA

*Risa Rachmadhani¹, Mohammad Ali²

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia,
Jl. Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia
Risarachmadani108@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to describe the form of onomatopoeia in the 1st volume of a comic titled Fumetsu No Anata E. This research is motivated by the existence of onomatopoeia in comics that have different forms from those in the dictionary. The method used is descriptive comparative approach. The data source of this research is onomatopoeia from the 1st volume of a comic entitled Fumetsu No Anata E which is outside the conversation dialogue either inside the conversation balloon or outside the conversation balloon. The results of this study are 380 onomatopoeias which are classified into 158 onomatopoeia varieties, with 9 onomatopoeic forms including basic forms, repetition form, sound condensation form (sokuon), sound elongation form (chouon), snuffled sound (hatsuon), partial sound change form, sokuon + word repetition form, and hatsuon + repetition form.

Keywords: *Onomatopoeia, Japanese, Comics, Fumetsu No Anata E*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk onomatope yang ada dalam komik berjudul Fumetsu No Anata E Volume 1. Penelitian ini dilatarbelakangi adanya onomatope dalam komik yang memiliki bentuk berbeda dengan yang ada pada kamus. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian ini adalah onomatope dari komik yang berjudul Fumetsu No Anata E Volume 1 yang berada diluar dialog percakapan baik itu di dalam balon percakapan maupun diluar balon percakapan. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu 380 buah onomatope yang diklasifikasikan menjadi 158 ragam onomatope, dengan 9 bentuk onomatope diantaranya yaitu onomatope bentuk dasar, bentuk pengulangan, bentuk pemadatan suara (*sokuon*), bentuk pemanjangan bunyi (*chouon*), bentuk penasalam suara (*hatsuon*), bentuk perubahan sebagian bunyi, bentuk pengulangan kata + *sokuon*, bentuk *sokuon* + pengulangan, dan bentuk *hatsuon* + pengulangan.

Kata kunci: *Onomatope, Bahasa Jepang, Komik, Fumetsu No Anata E*

PENDAHULUAN

Dalam bahasa Jepang, onomatope ditulis menggunakan huruf kata kana オノマトペ yang diartikan sebagai kata yang bukan hanya melambangkan bunyi atau suara makhluk hidup seperti hewan dan manusia, suara yang dihasilkan benda mati dan fenomena alam, tetapi juga melambangkan keadaan, gerakan, serta suasana hati seseorang (Tamori dalam Ali, 2023).

Dalam bahasa Jepang, onomatope terbagi menjadi 2 jenis yaitu giongo dan gitaigo (Tamori dalam Farkhan, 2018). *Giongo* merupakan kata yang menyatakan suara makhluk hidup ataupun suatu benda, seperti ぶんぶん 'buun', ききつ 'kikitt', こんこん 'kon-kon', dan sebagainya. Sedangkan, *gitaigo* merupakan kata yang menyatakan pergerakan atau keadaan makhluk hidup maupun benda mati seperti がくん 'gakun', きよろきよろ 'kyoro-kyoro', すらり 'surari', dan sebagainya.

Pada penggunaannya, onomatope tidak hanya dalam percakapan secara lisan tetapi juga digunakan karya sastra. Onomatope dalam karya sastra pada umumnya digunakan sebagai hal yang dapat menjelaskan perasaan atau situasi yang ingin disampaikan serta memperindah suatu karya sastra tersebut. Salah satu karya sastra yang sering terdapat onomatope adalah manga atau komik. Menurut Soedarso (2015), manga adalah salah satu karya sastra Jepang yang berbentuk suatu susunan gambar yang diurutkan dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk menyampaikan suatu karangan informasi serta cerita terhadap pembaca.

Tiruan bunyi atau onomatope pada komik biasanya digunakan untuk menambahkan kesan penekanan akan suatu hal, untuk mendeskripsikan perasaan atau keadaan sesuatu berdasarkan tiruan bunyi dari keadaan ataupun kegiatan yang sedang berlangsung. Dengan kata lain, onomatope pada komik berfungsi untuk menambahkan efek yang membuat gambar dalam manga terkesan seperti bergerak dan membuat gambar jadi terlihat lebih hidup. Hal ini diperkuat dengan pendapat Andrini (dalam Panduwinata, 2013) yang mengatakan bahwa keberadaan onomatope dalam komik dapat mengurangi kelemahan dari tidak bergeraknya gambar-gambar dalam komik.

. Menurut Akimoto (2002), terdapat bentuk-bentuk khusus yang dimiliki onomatope seperti bentuk kata dasar, penasalan suara (*hatsuon*), pemendekkan bunyi (*sokuon*), pemanjangan bunyi (*chouon*), penambahan morfem -ri, bentuk pengulangan dan bentuk yang mengalami perubahan sebagian bunyi. Dengan kata lain, hal ini sejalan dengan pendapat Hamano (2014) yang menyatakan onomatope biasanya diiringi dengan imbuhan seperti penasalan suara (ん), pemendekkan bunyi (っ), dan pemanjangan bunyi (ー), seperti yang biasa dijumpai dalam kamus.

Namun dalam penggunaannya pada komik, onomatope tidak hanya digunakan sebagai kosakata yang berperan gramatikal dalam suatu kalimat atau dialog, tetapi juga digunakan sebagai simbol bunyi atau simbol situasi yang terlepas dari peran gramatikalnya dalam sebuah kalimat (Inose dalam Ali, 2023). Oleh karena itu, tidak jarang onomatope bentuk A dan AB digunakan tanpa diiringi imbuhan seperti penasalan suara (ん), pemendekkan bunyi (っ), dan pemanjangan bunyi (ー). Sebagai contohnya, dapat dilihat salah satu penggunaan onomatope dalam komik *Fumetsu no Anata E* pada gambar 1.1 di bawah ini:



Gambar 1 Contoh Penggunaan Onomatope Bentuk A Tanpa Tambahan Imbuhan/Akhiran

Pada gambar 1, dapat dilihat bahwa penggunaan onomatope ㄸ 'do' yang merepresentasikan efek suara dari gerakan mendorong karakter tersebut dengan tiba-tiba yang dilakukan oleh karakter memakai tudung di kepalanya. Onomatope bentuk ㄸ ini dapat diklasifikasikan ke dalam onomatope bentuk penulisan A tanpa disertai imbuhan lainnya yang menguatkan pemaparan sebelumnya. Perbedaan bentuk onomatope yang ada di kamus dengan yang ada dalam komik ini diperkuat oleh pemaparan Handayani (dalam Ali, 2020), yang menjelaskan bahwa banyaknya onomatope yang muncul dalam manga tetapi tidak terdapat dalam komik juga menjadi masalah tersendiri yang membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini.

Sebelumnya penelitian mengenai onomatope ini sering dilakukan, seperti penelitian onomatope pada lagu anak-anak yang dilakukan Hanifah (2021) dan Fuadah (2022), penelitian onomatope pada anime yang dilakukan oleh Narendradhuhita (2022), pada dongeng Jepang oleh putri (2022), dan penelitian pada twitter (Pragasuri, dkk. 2020). Penelitian-penelitian tersebut mengkaji onomatope dari segi fungsi, bentuk, penggunaan dan juga maknanya.

METODE

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, yaitu mendeskripsikan bentuk onomatope Bahasa Jepang dalam komik yang berjudul *Fumetsu No Anata E Volume 1* secara sistematis, dan akurat, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif, seperti yang dikemukakan Yusuf (2016), bahwa penelitian deskriptif dimaksudkan untuk mendapatkan hasil yang tepat dan akurat.

Kemudian data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah kata-kata yang merupakan masalah sosial dalam hal ini adalah fenomena linguistik terutama onomatope dalam komik. Maka penelitian ini pun dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Di mana hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Ramdan (2021) bahwa penelitian kualitatif cocok digunakan untuk meneliti masalah-masalah sosial yang sifatnya selalu berkembang.

Dengan kata lain, penulis melakukan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono (2015), metode deskriptif kualitatif digunakan untuk memperoleh data yang rinci, yang mana data tersebut mengandung makna di dalamnya. Peneliti menggunakan metode ini untuk mendeskripsikan hasil analisis bentuk dan makna onomatope yang telah dilakukan. Tahapan penelitian ini berupa pengumpulan data, analisis data dan pemaparan dari hasil analisis data.

Sumber data penelitian ini berdasar dari volume 1 komik bahasa Jepang yang berjudul *Fumetsu no Anata E* karya Yoshitoki Ooima yang telah diserialisasikan sejak 9 November 2016 di *Weekly Shounen Magazine*. Komik ini diterbitkan oleh Kodansha dan hingga sekarang komik ini memiliki sekitar 20 volume yang telah diterbitkan.

Data dikumpulkan menggunakan teknik catat. Teknik catat merupakan teknik pengumpulan data berupa pencatatan data-data yang berhubungan dengan masalah peneliti. Peneliti menggunakan teknik catat untuk mencatat onomatope yang ditemukan dalam komik *Fumetsu no Anata E* Volume 1, yang berada diluar dialog baik itu yang ada di dalam maupun diluar balon percakapan, kemudian data tersebut dikumpulkan lalu diklasifikasikan berdasarkan bentuk sebagaimana teori Akimoto (2002) dan Satoru (1994).

HASIL

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, hasil penelitian ini di deskripsikan dengan bentuk onomatope ini dipaparkan berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Akimoto (2002) dan bentuk penulisan onomatope menurut Satoru (1994) yang telah penulis susun sesuai dengan ragam onomatope yang ditemukan dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Bentuk Onomatope pada komik *Fumetsu no Anata E* Volume 1

Bentuk Onomatope	Bentuk Penulisan Onomatope	Jumlah Ragam Onomatope
Bentuk Dasar	A	16
	AB	67
Bentuk Pengulangan	AA	5
	ABAB	23
Bentuk Pepadatan Suara (<i>Sokuon</i>)	Aっ	6
	ABっ	2
Bentuk Pemanjangan Bunyi (<i>Chouon</i>)	A—	10
	AB—	2
Bentuk Penasalan Suara (<i>Hatsuon</i>)	Aん	6
	ABん	7
Bentuk Perubahan Sebagian Bunyi	ABB	2
	ABB—	1
Bentuk Pengulangan Kata dasar + <i>Sokuon</i>	AAっ	2
Bentuk <i>Sokuon</i> + Pengulangan	AっAっ	3
Bentuk <i>Hatsuon</i> + Pengulangan	AんAん	6

PEMBAHASAN

Berdasarkan table 1 di atas, dapat diketahui bahwa dari 158 ragam onomatope yang ada menghasilkan 9 bentuk onomatope diurutkan dari yang memiliki data paling banyak, yaitu:

1. Bentuk dasar yang dengan bentuk penulisan A sebanyak 16 ragam onomatope dan bentuk penulisan AB sebanyak 67 ragam onomatope.

2. Bentuk pengulangan dengan bentuk penulisan AA sebanyak 5 ragam onomatope dan bentuk penulisan ABAB sebanyak 23 ragam onomatope.
3. Bentuk penasalan suara (*hatsuon*) dengan bentuk penulisan Aん sebanyak 6 ragam onomatope dan bentuk penulisan ABん sebanyak 7 ragam onomatope.
4. Bentuk pemanjangan bunyi (*chouon*) dengan bentuk penulisan A— sebanyak 10 ragam onomatope dan bentuk penulisan AB— sebanyak 2 ragam onomatope.
5. Bentuk pemadatan suara (*sokuon*) dengan bentuk penulisan Aっ sebanyak 6 ragam onomatope dan bentuk penulisan ABっ sebanyak 2 ragam onomatope.
6. Bentuk *hatsuon* + pengulangan dengan bentuk penulisan AんAん sebanyak 6 ragam onomatope.
7. Bentuk perubahan sebagian bunyi dengan bentuk penulisan ABB sebanyak 2 ragam onomatope dan bentuk penulisan ABB— sebanyak 1 ragam onomatope.
8. Bentuk pengulangan + *sokuon* dengan bentuk penulisan AAっ sebanyak 2 ragam onomatope.
9. Bentuk *sokuon* + pengulangan dengan bentuk penulisan AっAっ sebanyak 3 ragam onomatope.

Pada analisis bentuk onomatope, diketahui bahwa sebagian besar data onomatope dalam komik *Fumetsu no Anata E* Volume 1 ini memiliki bentuk berbeda dengan yang ada dalam kamus Ono (2016). Berikut beberapa contoh onomatope yang memiliki bentuk yang berbeda dalam komik *Fumetsu No Anata E* Volume 1 dengan yang ada pada kamus:

1) ジュ 'ju'

Onomatope ジュ hanya memiliki 1 suku kata tanpa adanya penambahan seperti pengulangan ataupun akhiran apapun, sehingga termasuk dalam onomatope bentuk dasar. Sehingga dapat di asumsikan bahwa onomatope ini termasuk ke dalam bentuk onomatope bentuk dasar. Onomatope ini diasumsikan mengalami perubahan bentuk kata dari onomatope ジュ— 'jyuu' atau ジュッ 'jyutt' yang sama-sama memiliki makna serupa yaitu bunyi yang timbul saat benda panas menyentuh sesuatu yang dingin.



Gambar 2. Onomatope 'ju'

2) グ 'gu'

Onomatope グ hanya memiliki 1 suku kata tanpa adanya penambahan seperti pengulangan ataupun akhiran apapun, sehingga termasuk dalam onomatope bentuk dasar. Sehingga dapat di asumsikan bahwa onomatope ini termasuk ke dalam bentuk onomatope bentuk dasar. Onomatope ini diasumsikan mengalami perubahan bentuk kata dari onomatope グッ 'gutt' yang memiliki makna gerakan yang mengerahkan tenaga.



Gambar 3. Onomatope 'gu'

3) アグ 'agu'

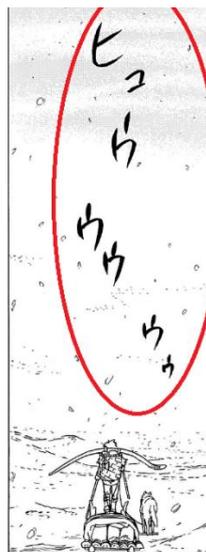
Onomatope アグ termasuk ke dalam bentuk dasar karena terbentuk dari 2 suku kata yaitu ア dan グ tanpa adanya pengulangan atau penambahan akhiran apapun dalam penulisannya. Sehingga dapat di asumsikan bahwa onomatope ini termasuk ke dalam bentuk onomatope bentuk dasar. Onomatope ini diasumsikan mengalami perubahan bentuk kata dari onomatope アグリ 'aguri' yang memiliki makna gerakan membuka mulut dengan lebar.



Gambar 4. Onomatope 'agu'

4) ヒュウウウウウ 'hyuuuuuuu'

Onomatope ヒュウウウウウ merupakan bentuk pemanjangan vokal atau bunyi dari kata dasar ヒュ yang ditambahkan akhiran huruf vokal ウ (*chouon*) sebanyak 5 huruf. Sehingga dapat di asumsikan bahwa onomatope ini termasuk ke dalam bentuk onomatope bentuk pemanjangan (*chouon*). Onomatope ini diasumsikan mengalami perubahan bentuk kata dari onomatope ヒュー yang memiliki makna suara hembusan angin yang tajam dan berlangsung lama.



Gambar 5. Onomatope 'hyuuuuuuu'

5) ガコン'gakon'

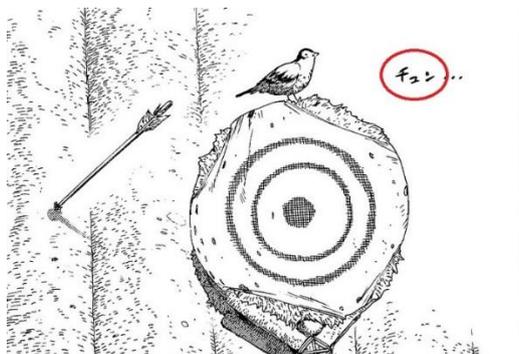
Onomatope ガコン merupakan bentuk penasalan suara dari kata dasar ガコ yang ditambahkan akhiran ん (*Hatsuon*). Sehingga dapat di asumsikan bahwa onomatope ini termasuk ke dalam bentuk onomatope bentuk penasalan suara (*hatsuon*). Onomatope ini diasumsikan mengalami perubahan bentuk kata dari onomatope ガタン'gatan' yang memiliki makna suara keras yang ditimbulkan oleh benda berat yang bertabrakan.



Gambar 6. Bentuk Onomatope 'gakon'

6) チュン'chun'

Onomatope チュン merupakan bentuk penasalan suara dari kata dasar チュ yang ditambahkan akhiran ん (*Hatsuon*). Sehingga dapat di asumsikan bahwa onomatope ini termasuk ke dalam bentuk onomatope bentuk penasalan suara (*hatsuon*). Onomatope ini diasumsikan mengalami perubahan bentuk kata dari onomatope チュンチュン'chunchun' yang memiliki makna suara kicauan burung gereja.



Gambar 7. Bentuk Onomatope 'chun'

7) スンスン'sunsun

Onomatope スンスン merupakan bentuk onomatope yang dimana suku kata pertamanya memiliki akhiran ん (*hatsuon*) dan ditambah dengan bentuk pengulangan. Sehingga dapat di asumsikan bahwa onomatope ini termasuk ke dalam bentuk onomatope *hatsuon* + pengulangan. Onomatope ini juga dapat diasumsikan mengalami perubahan bentuk kata dari onomatope フンフン'funfun' yang memiliki makna keadaan ketika mengendus sesuatu.



Gambar 8. Onomatope 'sunsun'

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian mengenai onomatope dalam komik *Fumetsu no Anata E* Volume 1, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Ditemukan 380 data onomatope yang diklasifikasikan menjadi 158 ragam onomatope.
2. Pada analisis bentuk onomatope, dari 158 ragam onomatope yang ada menghasilkan 9 bentuk onomatope diurutkan dari yang memiliki data paling banyak, yaitu (1) bentuk dasar yang dengan bentuk penulisan A sebanyak 16 ragam onomatope dan bentuk penulisan AB sebanyak 67 ragam onomatope, (2) bentuk pengulangan dengan bentuk penulisan AA sebanyak 5 ragam onomatope dan bentuk penulisan ABAB sebanyak 23 ragam onomatope, (3) bentuk penasalan suara (*hatsuon*) dengan bentuk penulisan A^h sebanyak 6 ragam onomatope dan bentuk penulisan AB^h sebanyak 7 ragam onomatope, (4) bentuk pemanjangan bunyi (*chouon*) dengan bentuk penulisan A— sebanyak 10 ragam onomatope dan bentuk penulisan AB— sebanyak 2 ragam onomatope, (5) bentuk pemadatan suara (*sokuon*) dengan bentuk penulisan A^{ts} sebanyak 6 ragam onomatope dan bentuk penulisan AB^{ts} sebanyak 2 ragam onomatope, (6) bentuk *hatsuon* + pengulangan dengan bentuk penulisan A^hA^h sebanyak 6 ragam onomatope, (7) bentuk perubahan sebagian bunyi dengan bentuk penulisan ABB sebanyak 2 ragam onomatope dan bentuk penulisan ABB— sebanyak 1 ragam onomatope, (8) bentuk pengulangan + *sokuon* dengan bentuk penulisan AA^{ts} sebanyak 2 ragam onomatope, dan terakhir (9) bentuk *sokuon* + pengulangan dengan bentuk penulisan A^{ts}A^{ts} sebanyak 3 ragam onomatope.
3. Pada analisis bentuk onomatope, diketahui bahwa sebagian besar data onomatope dalam komik *Fumetsu no Anata E* Volume 1 ini memiliki bentuk berbeda dengan yang ada dalam kamus Ono (2016).

REFERENSI

- Akimoto, M. (2002). *Yoku Wakaru Goi*. Book. Tokyo: ALC
- Ali, M. 2020. *Nihon to Indonesia no Manga ni Okeru Onomatope no Taishou Kenkyuu*. Jepang: Universitas Kanazawa.
- Ali, M. (2023). *CV-Type Onomatopoeia Phonological Structure in Shounen Manga*. CHIE: Jurnal Pendidikan bahasa Jepang Vol 11(1), 31-41.
- Farkhan, S. A. (2018). *Makna Onomatope Gitaigo Dalam Novel Cross Road in Their Cases Karya Makoto Shinkai Dan Naruto Kiriyaama* (Doctoral dissertation), Universitas Brawijaya.
- Fukuda, H. (2012). *Jazz Up Your Japanese with Onomatopoeia*. Jepang: Kodansha International.
- Hamano, S. (2014). *Nihongo no Onomatope –Onshouchou to Kouzou-*. Jepang: Kuroshio Publishing.
- Julinafta, L., & Sari, R. P. (2022). ONOMATOPE DALAM KOMIK MILES MORALES: SPIDER-MAN 2019. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 2(1), 101-114. DOI: <https://doi.org/10.34010/mhd.v2i1.6709>
- Meganing, N. N. A. C., Budiana, I. M., & Artana, I. N. R. (2019). *Pembentukan dan Makna Gitaigo dalam Komik Handa Kun Karya Satsuki Yoshino*. *Jurnal Sakura: Sastra, Bahasa, Kebudayaan dan Pranata Jepang*, 1(2), 104-117.
- Mulya, K. 2013. *Fukushi Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Oktarina, D. R. (2018). *Penggunaan Onomatope Bahasa Jepang dalam 15 Chapter Webtoon Ikemen Sugite ~Nayameru Otoko No Nichijyou~*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia
- Ono, M. (2016). *Giongo Gitaigo 4500 Nihongo Onomatope Jiten*. Cetakan IV. Tokyo: Shogakukan
- Panduwinata, O. L. (2013). *Variasi Makna dan Penerapan Onomatope dalam Komik Bakuretsu Utahime 21 Karya Igarashi Kaoru*. *Jurnal Japanology*, 1(2), 1-15.
- Prasetyo, B. F., & Febrianty, F. (2022). PENGARUH STRUKTUR KEPERIBADIAN PADA TOKOH REIKA DALAM NOVEL ZETTAI SEIGI. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 2(1), 75-82. DOI: <https://doi.org/10.34010/mhd.v2i1.7066>
- Ramdan, M. (2021). Metode penelitian. Cipta Media Nusantara.
- Satoru, A. (1994). *A Practical Guide to Mimetic Through Pictures*. Jepang: ALC.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Soedarso, N. (2015). Komik: karya sastra bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496-506.
- Yusuf, A. M. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan. Prenada Media

