

GIONGO DALAM MANGA GEKKAN SHOJO NOZAKI-KUN KARYA IZUMI TSUBAKI

***Aditya Muhamad Muldani¹, Mohammad Ali²**

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia
Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipatiukur 112-116, Bandung, Indonesia
aditya.muhamad97@mahasiswa.unikom.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the giongo in Gekkan Shoyo Nozaki-kun Vol.1 manga based on the type of sound, function, and contextual meaning. The research method used by the author is a qualitative descriptive method. The results of this study found 57 types of giongo onomatopoeias which is "pon" means clapping, "sutt" means fast movement, "bashitt" means slamming, "garatt" means friction, "kyutt-kyutt" means rubbing markers friction, "shatt-shatt" means pencil friction, "shaako-shaako" means bicycle pedaling, "shaka-shaka" means fast bicycle pedaling, "pipiitt" means flute sound, "kashatt" means camera sound. The author hopes that further research can examine other types of onomatopoeias and from a grammatical point of view.

Keywords: *Onomatopoeia, Giongo, Contextual Meaning, Manga, Gekkan Shoyo Nozaki-kun*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan giongo pada manga Gekkan Shoyo Nozaki-kun Vol.1 berdasarkan jenis bunyi, fungsi, dan makna kontekstualnya. Metode penelitian yang digunakan penulis yaitu metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menemukan 57 buah onomatope jenis giongo. Contoh giongo yang terdapat dalam manga ini yaitu "pon" bermakna tepukan, "sutt" bermakna gerakan cepat, "bashitt" bermakna bantingan, "garatt" bermakna gesekkan, "kyutt-kyutt" bermakna gesekkan spidol, "shatt-shatt" bermakna gesekkan pensil, "shaako-shaako" bermakna kayuhan sepeda, "shaka-shaka" bermakna kayuhan sepeda yang cepat, "pipiitt" bermakna bunyi peluit, "kashatt" bermakna bunyi kamera. Penulis berharap penelitian selanjutnya dapat meneliti onomatope jenis yang lainnya dan dari segi gramatikalnya.

Kata kunci: *Onomatope, Giongo, Makna Kontekstual, Manga, Gekkan Shoyo Nozaki-kun*

PENDAHULUAN

Onomatope adalah kata atau beberapa kumpulan kata yang menirukan suara atau suara dari bunyi sumber yang digambarkannya berupa benda mati ataupun makhluk hidup. Menurut Chaer (2012), onomatope merupakan tiruan bunyi yang menyatakan kesan atau bunyi dari suatu benda, keadaan, dan tindakan. Dengan kata lain, onomatope adalah kata yang terbentuk dari suara makhluk hidup, bunyi benda mati, ataupun keadaan sekitar.

Onomatope merupakan bagian bahasa yang tak terpisahkan dari komunikasi. Dengan kata lain, onomatope kerap digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk

berkomunikasi. Berbagai bahasa di dunia memiliki onomatope. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang memiliki banyak onomatope. Menurut Mizuno (2014), orang Jepang sering mendengar dan menggunakan onomatope dalam kehidupan sehari-hari. Onomatope digunakan dan ditemukan dari karakter yang mewakili masyarakat di dalam film, drama radio, maupun percakapan televisi. Pada media cetak, onomatope tampaknya sering digunakan dalam *manga*, tetapi kurang mendapat perhatian dan hanya dianggap sebagai alat komunikasi sederhana. Begitupun dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, masih sedikit pembahasan yang menerangkan onomatope secara rinci. Penulis merasa bahwa pengetahuan pembelajar bahasa Jepang terhadap onomatope juga masih kurang. Padahal onomatope sering kali digunakan dalam karya sastra sebagai bagian yang mempermudah untuk pembaca memahami lebih mendalam perasaan atau situasi yang ingin disampaikan sekaligus memperindah karyanya. Salah satu karya sastra yang sering menggunakan onomatope adalah *manga*.

Manga atau dalam bahasa Indonesia yaitu komik adalah cerita bergambar yang dibuat di Jepang atau menggunakan bahasa Jepang. *Manga* sangat digemari di Jepang maupun di seluruh belahan dunia. *Manga* memiliki berbagai macam *genre* cerita, seperti romantisme, horror, maupun tentang kehidupan sehari-hari. Menurut Furuhashi dan Turner (2013), *manga* yang berasal dari Jepang telah berkembang secara mendunia dan budaya tersebut telah menjadi populer di semua kalangan. Selain menghibur, *manga* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang terutama dalam aspek linguistik. Seperti yang dinyatakan Schulz (2011) bahwa bahasa linguistik dapat dipelajari secara visual melalui *manga*.

Dalam ilmu bahasa atau linguistik, onomatope dapat dipelajari lebih dalam melalui salah satu cabang linguistik, yaitu semantik. Menurut Sutedi (2011), semantik merupakan cabang ilmu linguistik yang mengkaji tentang makna. Semantik memegang peran penting dalam bahasa yang tidak lain digunakan dalam komunikasi untuk menyampaikan suatu makna. Contohnya ketika seseorang mengutarakan pikiran atau ide pada lawan bicara. Apabila dapat memahami maksud dari pembicara tersebut, maka ia dapat mengerti makna yang disampainya. Kanal *Youtube* Ghib Ojisan, biasa membahas tentang wisata di negara-negara lain dan kegiatan sehari-hari. Ghib Ojisan sendiri adalah seorang *Youtuber* berasal dari Jepang yang kini menetap di Singapura. Ia adalah seorang bilingual karena dalam video *vlog*-nya menggunakan dua bahasa, yakni bahasa Inggris dan bahasa Jepang.

Adapun fungsi onomatope dalam *manga* yakni untuk menggambarkan tiruan bunyi atau suara maupun keadaan tokoh agar pembaca dapat membaca situasi yang sedang dialami tokoh. Seperti yang dinyatakan oleh Brown (dalam Rika, 2012), fungsi onomatope terbagi menjadi enam, yaitu untuk membentuk nama benda, membentuk nama perbuatan yang dilakukan manusia atau hewan, menggambarkan emosi, menunjukkan intensitas peristiwa, memperjelas tindakan tokoh, dan memberikan efek tertentu pada pembaca. Namun, masih banyak orang yang tidak mengetahui arti maupun fungsi onomatope pada *manga* tersebut, karena kebanyakan orang hanya mengetahui onomatope bahasa Jepang hanya dari *manga* aslinya yang berbahasa Jepang. Menurut Ali (2020), di dalam *manga* onomatope digunakan di luar dari balok percakapan untuk menggambarkan suara, bunyi, situasi dalam bentuk dialog pada *manga* tersebut.

Menurut Dewi (2018), onomatope terbagi menjadi dua jenis, yaitu *giongo* dan *gitaigo*. *Giongo* merupakan onomatope yang bersumber dari suara makhluk hidup atau bunyi yang keluar dari benda mati. Contohnya adalah *guuguu* pada kalimat *onaka ga guuguu natteru* menyatakan kondisi seseorang yang lapar lalu perutnya mengeluarkan

suara. Sementara itu, *gitaigo* adalah *onomatope* yang bersumber dari suatu keadaan atau kegiatan makhluk hidup maupun benda mati dengan menggunakan bunyi secara simbolis. Contohnya seperti *noronoro* pada kalimat *noronoro sōkō* yang menyatakan “mobil yang melaju dengan lambat”.

Jadi, *onomatope* sangat membantu untuk menjelaskan makna suatu kalimat berdasarkan keadaan suara, bunyi suatu benda atau kegiatan yang sedang berlangsung tanpa harus melakukan percakapan yang panjang dengan lawan bicara. Akan tetapi, dalam penelitian ini penulis hanya memfokuskan kepada *onomatope* jenis *giongo* saja, karena seperti pada penelitian-penelitian sebelumnya, *giongo* sering ditemukan di dalam *manga*.

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif karena berupa kata-kata atau gambaran sesuatu. Menurut Nugrahani (2014), penelitian kualitatif memusatkan pada kegiatan ontologis. Data yang dikumpulkan terutama berupa kata-kata, kalimat atau gambar yang memiliki makna dan mampu memacu timbulnya pemahaman yang lebih nyata daripada sekedar angka atau frekuensi. Oleh sebab itu penelitian kualitatif secara umum sering disebut sebagai pendekatan kualitatif deskriptif. Peneliti berusaha menganalisis data dalam berbagai nuansa sesuai bentuk aslinya seperti pada waktu dicatat atau dikumpulkan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data tertulis yang diperoleh dari komik Gekkan Shojo Nozaki-kun Vol. 1 Karya Izumi Tsubaki dan akan dianalisis fungsinya berdasarkan makna kontekstual. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan, teknik simak, dan catat. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca komik secara komprehensif sambil mendokumentasi (mencatat) semua *onomatope giongo* yang terdapat didalam *manga*. Kemudian penulis membuat kesimpulan atau menyimpulkan dari hasil data yang mengacu pada rumusan masalah yang telah dianalisis.

HASIL

Di dalam komik Gekkan Shojo Nozaki-kun Vol.1 ditemukan 57 buah *onomatope* jenis *giongo* yang diantaranya adalah 43 buah *giongo* dan 14 buah *giseigo*. Data *onomatope* tersebut yang hanya terdapat diluar balon teks percakapan dalam *manga*. Berdasarkan hal tersebut, berikut klasifikasi *giongo* dalam *manga*. Lalu akan dianalisis makna kontekstual dan fungsi dari *onomatope* tersebut.

Tabel 1. Objek *Giongo* Pada Komik Gekkan Shojo Nozaki-kun

No.	Bahasa Jepang	Hal	Keterangan
1	ぼん	4	Bunyi tepukan
2	スツ	4, 120	Bunyi gerakan yang cepat
3	バシッ	8, 9, 119	Bunyi dari benda seperti buku dan sepatu yang dibanting
4	ガラッ	15	Bunyi pintu geser yang dibuka
5	きゅっきゅっ	15	Bunyi gesekan spidol
6	ブッブー	21, 87	Bunyi bel yang menandakan salah

No.	Bahasa Jepang	Hal	Keterangan
7	しゃーこしゃーこ	25	Bunyi sepeda yang dikayuh dengan kecepatan normal
8	しゃかしゃか	26	Bunyi sepeda yang dikayuh dengan kecepatan yang cepat
9	キキッ	29	Bunyi rem sepeda
10	ドンドンデッデッデーズンドゥドー	32	Suara musik yang terdengar dari <i>earphone</i>
11	デッデッデーズンドコドンドン	32	Suara musik yang terdengar dari <i>earphone</i>
12	シヤツシヤツ	35	Bunyi goresan pensil
13	ピッ	36,106, 109	Bunyi tombol yang ditekan
14	ガコンツ	36	Bunyi kaleng minuman yang terjatuh dalam mesin penjual
15	パチン	49, 90	Bunyi benturan dua sisi benda yang tidak terlalu tebal
16	バキッ	50	Bunyi tas yang digenggam
17	ピピーツ	51	Bunyi peluit
18	どさっ	53	Bunyi buku yang diletakan
19	カシヤツ	54	Bunyi <i>shutter</i> kamera
20	スタタ	55	Suara langkah cepat
21	ドンツ	65, 114	Bunyi benturan
22	だだだ	65	Bunyi langkah kaki
23	ばたばた	67, 120	Bunyi rok terlipat akibat gerakan
24	ガッ	72, 80	Suara tendangan
25	ずるずる	73	Suara seseorang yang diseret
26	カタカタ	77	Bunyi tidak getaran dari kertas yang sedang dipegang
27	ばしゃーん	80	Bunyi cat yang tumpah
28	べちやっ	80	Bunyi barang yang hancur
29	ぐちゃ	80	Bunyi barang-barang yang jatuh berantakan
30	ゴツ	86	Suara tonjokkan
31	プルルル	90, 110	Bunyi dering <i>handphone</i>
32	ばさばさ	90	Bunyi gesekan lap dan meja
33	きゅっ	93	Bunyi gesekkan pada map yang ditutup
34	バタン	93	Bunyi pintu yang ditutup

No.	Bahasa Jepang	Hal	Keterangan
35	ピロリン	94, 101	Bunyi notifikasi pesan dari <i>handphone</i>
36	ゴキッ	96	Suara otot yang diregangkan
37	ポチポチ	101	Bunyi ketikan <i>handphone</i>
38	ギリッ	126	Suara dekapan
39	がしっ	136	Suara tabrakan
40	ガチャーン	140	Bunyi barang seperti logam yang jatuh
41	ガターン	140	Bunyi barang berat yang jatuh
42	パリーン	140	Bunyi barang pecah
43	トントン	142	Bunyi benturan dari tumpukan kertas yang sedang dirapihkan

Tabel 2. Objek *Giseigo* Pada Komik *Gekkan Shojo Nozaki-kun*

No.	Bahasa Jepang	Hal	Deskripsi
1	はー	8	Suara hembusan nafas
2	キヤー	22, 33, 40, 73, 80, 118, 143	Suara teriakan
3	ヒソヒソ	33	Suara bisikan
4	ははは	39, 51, 69	Suara orang tertawa
5	ひゅー	49, 137	Suara siulan
6	わー	59	Suara teriakan
7	ぎゃー	59	Suara teriakan orang kaget
8	フッ	63	Suara tiupan
9	わっ	64	Suara orang menangis
10	ぐすぐす	65	Suara orang yang menangis tersedu-sedu
11	わああ	65, 78, 142	Suara orang menangis
12	ふー	70	Suara menghela nafas
13	ぶはは	130	Suara tawa
14	わーん	136	Suara tangisan

PEMBAHASAN

Dari 57 data onomatope *giongo* dalam *manga* Gekkan Shojo Nozaki-kun, terdapat makna kontekstual di tiap onomatope dan terdapat berapa fungsi. Berikut beberapa *giongo* yang dianalisis fungsinya berdasarkan makna kontekstual.

Fungsi Onomatope Berdasarkan Makna Kontekstual

1. パチン



Gambar 1 dan 2. *Giongo* パチン

Pada gambar di atas terdapat dua onomatope パチン dalam dua adegan berbeda. Kedua onomatope tersebut sama-sama menggambarkan bunyi “klik” karena pada dua gambar tersebut terlihat dua sisi benda yang tidak terlalu tebal saling berbenturan hingga mengeluarkan bunyi. Namun apabila dilihat dari konteksnya, pada gambar 5 パチン memiliki makna bunyi jentikkan jari. Bunyi jentikkan jari tersebut terjadi akibat dua jari yang berbenturan. Sedangkan pada gambar 6 パチン memiliki makna bunyi ponsel lipat yang ditutup. Bunyi tersebut terjadi akibat kedua sisi ponsel yang berbenturan. Berdasarkan penjelasan di atas, kedua onomatope ini memiliki fungsi untuk memberikan efek bunyi dari jentikkan jari atau ponsel lipat dan untuk memperjelas tindakan yang dilakukan oleh tokoh.

2. ずるずる



Gambar 3. *Giongo* ずるずる

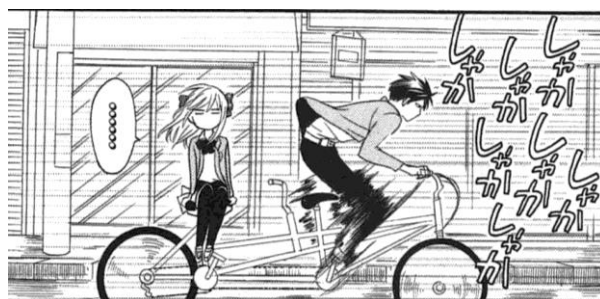
Pada gambar 3 di atas terlihat Kashima yang diseret oleh Hori. Pada adegan tersebut muncul onomatope ずるずるずる yang apabila dilihat dari konteksnya memiliki makna

bunyi gesekan dari seseorang yang diseret. Lalu, fungsi dari onomatope ini adalah untuk memberikan efek bunyi gesekan dari seseorang yang diseret dan memperjelas tindakan yang dilakukan oleh tokoh.

3. しゃーこしゃーこ dan しゃかしゃか



Gambar 4. *Giongo* しゃーこしゃーこ



Gambar 5. *Giongo* しゃかしゃか

Pada gambar 4 dan 5 terdapat onomatope しゃーこしゃーこ dan しゃかしゃか. Apabila dilihat dari konteks pada gambar, しゃーこしゃーこ dan しゃかしゃか sama-sama memiliki makna bunyi gesekan dari kayuhan sepeda. Namun しゃーこしゃーこ memiliki intensitas kayuhan sepeda yang lebih lambat, sedangkan しゃかしゃか memiliki intensitas kayuhan yang lebih cepat. Dari penjelasan tersebut kedua onomatope ini memiliki fungsi yaitu untuk memberikan efek bunyi sepeda dan menunjukkan intensitas kecepatan kayuhan sepeda.

SIMPULAN

Pada hasil temuan, ditemukan 3 jenis fungsi onomatope berdasarkan makna kontekstual pada *manga* Gekkan Shojo Nozaki-kun Vol.1, yaitu fungsi menunjukkan intensitas peristiwa, memperjelas Tindakan tokoh, dan memberikan efek bunyi, antara lain:

1. パチン terdapat dua onomatope ini. Apabila dilihat dari konteksnya, pada gambar 5 パチン memiliki makna bunyi jentikkan jari. Bunyi jentikkan jari tersebut terjadi akibat dua jari yang berbenturan. Sedangkan pada gambar 6 パチン memiliki makna bunyi ponsel lipat yang ditutup. Bunyi tersebut terjadi akibat kedua sisi ponsel yang berbenturan. Kedua onomatope ini memiliki fungsi untuk memberikan efek bunyi dari jentikkan jari atau ponsel lipat dan untuk memperjelas tindakan yang dilakukan oleh tokoh.

2. ずるずる pada gambar 3 di atas terlihat Kashima yang diseret oleh Hori. Pada adegan tersebut muncul onomatope ずるずるずる yang apabila dilihat dari konteksnya memiliki makna bunyi gesekkan dari seseorang yang diseret. Lalu, fungsi dari onomatope ini adalah untuk memberikan efek bunyi gesekkan dari seseorang yang diseret dan memperjelas tindakan yang dilakukan oleh tokoh.
 3. しやーこしやーこ dan しやかしやか. Apabila dilihat dari konteks pada gambar, しやーこしやーこ dan しやかしやか sama-sama memiliki makna bunyi gesekkan dari kayuhan sepeda. Namun しやーこしやーこ memiliki intensitas kayuhan sepeda yang lebih lambat, sedangkan しやかしやか memiliki intensitas kayuhan yang lebih cepat. Dari penjelasan tersebut kedua onomatope ini memiliki fungsi yaitu untuk memberikan efek bunyi sepeda dan menunjukkan intensitas kecepatan kayuhan sepeda.
- Jadi, ketiga poin di atas sudah mencakup tiga fungsi onomatope pada teori. Saran yang dapat penulis sampaikan yaitu alangkah baiknya peneliti selanjutnya meneliti bukan hanya *giongo* saja, tetapi semua jenis onomatope.

REFERENSI

- Ali, M. 2020. *Japanese Translation of Indonesian Comic's Onomatopoeia*. The 3rd International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities, ICOBEST. [Online]. Tersedia: <https://icobest.unikom.ac.id>. [12 Juni 2021].
- Dewi, I. U. 2019. *Analisis Makna Onomatope dalam Komik Haikyuu!! Vol 8 Karya Furudate Haruichi*. Universitas Sumatera Utara. [Online]. Tersedia: <http://repositori.usu.ac.id> [5 Februari 2021]
- Furuhata-Turner, H. (2013). *Use of comics manga as a learning tool to teach translation of Japanese*. The Journal of Language Learning and Teaching, Vol. 3 No.2. [Online]. Tersedia: <https://www.academia.edu> [22 Februari 2021]
- Mizuno, R. 2018. *Onomato Pera-pera : Manga De Nihongo No Giongo Gitaigo*. Cetakan II. Tokyo: Tokyodoshuppan
- Nugraharani, F. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books
- Ono, M. 2016. *Giongo Gitaigo 4500 Nihongo Onomatope Jiten*. Cetakan IV. Tokyo: Shogakukan.
- Putri, D. D. S. 2019. *Jenis Makna Onomatope dalam Komik Slam Dunk Volume 30-31 Karya Takehiko Inoue*. Jurnal Hikari Vol.3 No.1, Universitas Negeri Surabaya. [Online]. Tersedia: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id> [12 Juni 2021]
- Ramadhani, R. 2019. *Penggunaan Onomatope Jenis Giongo Pada Komik Doraemon Volume 3 Dan 4 Karya Fujiko F. Fujio*. Jurnal Hikari Vol. 3 No.1, Universitas Negeri Surabaya. [Online]. Tersedia: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id> [11 Juni 2021]
- Rika, A. 2019. *Analisis Fungsi dan Makna Onomatope dalam Komik "Relife" Volume 1 Karya Yayoi Sou*. Universitas Sumatera Utara. [Online]. Tersedia: <http://repositori.usu.ac.id> [12 Juni 2021]
- Schutz, G. U. 2011. *Language as The Visual: Exploring The Intersection of Linguistic and Visual Language in Manga*. Image & Narrative Vol 12 No 1. [Online]. Tersedia: <https://www.academia.edu> [12 Juni 2021]
- Soviyan, A. R. 2018. *Analisis Makna Onomatope dalam Komik Furiizaa Yori Ai Wo Komete*. Universitas Sumatera Utara

Sumber Data

- Tsubaki, I. 2012. *Gekkan Shoyo Nozaki-kun 1*. Tokyo: Square Enix