

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pragmatik

Leech (dalam Waristha, 2014: 2) melihat pragmatik memiliki hubungan dengan semantik, yang bisa disebut sebagai semantisisme (pragmatik menjadi bagian dari semantik), pragmatisme (semantik menjadi bagian dari pragmatik), dan komplementarisme (pragmatik dan semantik menjadi bagian yang saling melengkapi). Jika Sutedi (2003:111) mengatakan bahwa semantik adalah cabang linguistik (*gengogaku*) yang mempelajari tentang makna, Yule (2014: 3) menjelaskan bahwa pragmatik adalah studi yang mempelajari tentang makna yang disampaikan oleh seorang penutur dan ditafsirkan oleh seorang pendengar. Penutur di sini tidak hanya sebagai seseorang yang berbicara bahasa saja, tapi juga seseorang yang menulis menggunakan suatu bahasa dan menyampaikannya melalui sebuah tulisan. Sedangkan pendengar di sini juga tidak hanya seseorang yang mendengarkan saja, tapi juga seseorang yang membaca karya seseorang yang pasti menggunakan bahasa.

Pendapat lain disampaikan Saefudin (2013: 2) bahwa pragmatik adalah studi tentang makna ungkapan-ungkapan linguistik dalam konteks. Sejalan dengan yang dijelaskan Saefudin, Mineko (2003: 91-97) menjelaskan bahwa pragmatik adalah sebuah bidang dimana makna dan sebuah teks bisa dipelajari keterkaitannya dengan konteks yang dianalisis dari berbagai sudut pandang. Jadi jika semantik adalah cabang linguistik tentang makna, pragmatik mengkaji makna tersebut lebih jauh

yaitu dengan dipelajari kaitannya dalam sebuah konteks. Dalam penelitian ini penulis menggunakan kajian pragmatik.

2.2 Konteks dan Situasi

Konteks bisa berasal dari salah satu unsur pragmatik ataupun dari unsur eksternal dari analisis wacana. Dalam kajian pragmatik kita bisa memahami kosa kata tidak hanya dari segi maknanya saja, tapi juga termasuk pada saat berbicara dengan siapa kata tersebut diucapkan, dimana kita bisa menggunakan kata tersebut, pada saat apa kata tersebut bisa diucapkan, dan sebagainya. Beberapa hal tersebut termasuk dalam sebuah unsur untuk menentukan konteks. Beberapa hal yang termasuk ke dalam unsur untuk menentukan konteks adalah pendengar, pembicara, tempat terjadinya situasi tuturan, situasi, dan waktu. Pendengar, yaitu seseorang yang mendengar atau membaca sebuah tuturan. Pembicara, yaitu seseorang yang menyampaikan atau menulis sebuah tuturan. tempat terjadinya situasi tuturan, yaitu tempat dimana tuturan disampaikan. situasi, yaitu keadaan yang terjadi pada saat tuturan disampaikan. Waktu, yaitu kapan suatu tuturan disampaikan.

Analisis bahasa dengan memperhatikan konteks dalam situasi ujar adalah perwujudan nyata dari penerapan konsep pragmatik. Hal ini dijelaskan oleh Suhartono dan Yuniseffendri (2016: 29), yang juga menjelaskan bahwa dengan konteks, tuturan yang sulit dianalisis secara gramatikal menjadi lebih mudah dipahami. Contohnya adalah ketika jam sembilan malam, seorang ibu yang berkata kepada anaknya yang sedang menjamu temannya yang sedang berkunjung, “jam berapa sekarang?”. Hal tersebut bersifat ambigu, karena dapat diartikan sebagai

kalimat yang bersifat pertanyaan (tidak ada maksud tersembunyi), atau perintah (bermaksud agar teman anaknya untuk pulang, karena sudah malam untuk bertamu). Namun, jika dianalisis menggunakan konteks dalam pragmatik hal tersebut tidak akan menjadi ambigu, karena bisa dilihat dari situasi, pendengar, dan unsur konteks lainnya. Maka konteks bisa disebut sebagai pengetahuan latar belakang yang dimaksud untuk mengetahui makna yang disampaikan oleh penutur, karena memiliki pengaruh yang cukup kuat untuk menafsirkan makna tersebut.

Sedangkan, Yule (2014: 143) menjelaskan bahwa memahami makna dalam penelitian pragmatik dengan mencakup ruang lingkup yang lebih luas, untuk melihat sebuah kata berdasarkan bentuk dan fungsinya disebut dengan Analisis Wacana. Pragmatik merupakan unsur eksternal dari analisis wacana yang meliputi beberapa hal termasuk konteks. Konteks ada bersama teks dan unsur-unsurnya dalam wacana sangat penting agar pengguna bahasa bisa menggunakan bahasa dan menentukan maknanya secara tepat. Terdapat juga unsur-unsur konteks menurut Dell Hymes disebut dengan istilah *SPEAKING*, yaitu:

1. S: *Setting and scene*, yaitu tempat dan suasana yang melatari tuturan muncul
2. P: *Participant*, yaitu penutur dan petutur
3. E: *Ends*, yaitu tujuan sebuah tuturan
4. A: *Act*, yaitu peristiwa munculnya sebuah tuturan
5. K: *Key*, yaitu ragam bahasa yang digunakan dalam tuturan
6. I: *Instrument*, yaitu media yang digunakan untuk memunculkan sebuah tuturan
7. N: *Norms*, yaitu aturan atau nilai-nilai yang menyertai tuturan

8. G: *Genre*, yaitu jenis wacana yang melatari munculnya sebuah tuturan

Jadi bisa disimpulkan bahwa konteks dalam pragmatik dan analisis wacana saling berkaitan, dilihat dari unsur-unsur yang muncul pada saat yang bersamaan dengan adanya teks atau tuturan yang disampaikan. Unsur-unsur tersebut adalah pendengar dan pembicara (*participant*), keadaan atau situasi dan tempat terjadinya situasi tuturan (*setting and scene*), latar belakang (*act*), makna yang disampaikan penutur (*ends*), bagaimana bahasa tersebut disampaikan (*key, instrument, norms dan genre*) dalam waktu tertentu. Dalam penelitian ini, penulis menganalisis makna data dari segi konteks pada bagian situasi tuturan yang terfokus pada keadaan atau situasi yang sedang terjadi.

Situasi tuturan yang memiliki keterlibatan dengan perilaku interaksi sosial individu di Jepang dibagi menjadi tiga dengan berdasarkan pernyataan Lebra yang dikemukakan oleh Saifudin (2010: 3), yaitu situasi *intimate*, *ritual*, dan *anomic*. Situasi *intimate* dilandasi dengan situasi santai, saat bermain, piknik, dan situasi lain yang terbebas dari situasi kerja, atau dengan adanya faktor kesamaan usia. Situasi *ritual* yang dilandasi dengan situasi pada waktu rapat, dalam pekerjaan, atau biasa terjadi pada saat hadirnya orang ketiga. Situasi *anomic* dilandasi dengan situasi pada lingkungan baru sehingga penutur merasa orang-orang tidak mengenalnya sehingga ia merasa bebas berbuat sesuai hatinya.

2.3 Makna

2.3.1 Pengertian Makna

Menurut Sutedi (2014: 134) jika kata hanya dilihat atau didengarkan saja, tidak akan cukup untuk memahami maknanya. Maka dari itu makna dari sebuah kata perlu dideskripsikan satu per satu. Sejalan dengan pendapat tersebut, Keraf (2001: 25) menjelaskan bahwa makna merupakan aspek isi dari sebuah kata atau bisa diartikan sebagai segi yang menimbulkan reaksi yang timbul dalam pikiran pembaca atau pendengar tidak hanya dengan mendengar atau melihat suatu hal, tapi juga perlu memahami kata untuk mengerti arti, perasaan, nada, dan tujuan yang disampaikan karena dalam berkomunikasi kita tidak bisa melihat atau mendengar kata saja. Dalam bahasa yang sederhana Chaer dan Muliastuti (2014: 1) menjelaskan bahwa makna adalah pengertian, konsep, gagasan, ide, dan maksud yang muncul dalam bentuk ujaran.

Maka dari itu penulis menyimpulkan bahwa makna adalah gagasan atau isi yang ada dalam sebuah kata agar maksud yang ingin disampaikan oleh penutur dapat dipahami oleh pendengar.

2.3.2 Jenis-jenis Makna

Ada beberapa pendapat yang menjelaskan mengenai jenis-jenis atau macam-macam makna. Sutedi (2014: 131) membagi makna menjadi tiga, yaitu makna leksikal dan makna gramatikal, makna denotatif dan makna konotatif, dan makna dasar dan makna perluasan.

Makna leksikal adalah makna yang sesungguhnya atau sesuai dengan referensinya, sedangkan makna gramatikal adalah makna yang muncul akibat dari proses gramatikalnya. Seperti partikel *ni*, secara leksikal kata yang dimaksud tidak jelas maknanya, tapi jelas jika digunakan dalam kalimat : *bandon ni sunde iru* yang berarti tinggal *di* bandung.

Makna denotatif adalah makna yang berkaitan dengan luar bahasa, seperti objek yang bisa dijelaskan, sedangkan makna konotatif adalah makna yang timbul karena perasaan partisipan. Seperti *chichi* dan *oyaji*, keduanya memiliki makna denotatif yang berarti ayah, tapi secara konotatif memiliki rasa yang berbeda. Jika *chichi* memiliki kesan formal atau bahasa yang halus atau lebih sopan, sedangkan *oyaji* memiliki kesan tidak terlalu formal atau akrab.

Makna dasar adalah makna asli sebuah kata, sedangkan makna perluasan adalah hasil dari perluasan makna dasar seperti majas. Seperti 頭 '*atama*' yang memiliki makna dasar kepala, tapi jika dalam kalimat 頭がよい '*atama ga ii*', bukan berarti kepalanya bagus, namun merujuk kepada kepandaian.

Hampir serupa dengan pembagian tersebut, Chaer dan Muliastuti (2014: 24-30) membagi jenis-jenis makna menjadi makna leksikal dan gramatikal, makna denotatif dan konotatif, makna konseptual dan asosiatif, makna kata dan istilah, serta makna lugas dan kias.

Makna leksikal berarti makna yang benar-benar ada dalam kehidupan kita atau gambaran nyata dari suatu kata, dan makna gramatikal adalah makna yang muncul akibat dari proses gramatika atau perubahan kata. Makna denotatif

memiliki makna yang sama dengan makna leksikal, yaitu makna sebenarnya, dan makna konotatif adalah makna yang memiliki kadar perasaan bernilai netral, positif atau negatif. Lalu, makna konseptual berarti makna yang bebas dari hubungan apapun, yang bisa disamakan dengan makna denotatif atau makna leksikal, sedangkan makna asosiatif adalah makna sebuah kata yang memiliki hubungan dengan suatu keadaan.

Selanjutnya, makna kata yang berarti makna yang bersifat secara umum, yaitu tidak dikhususkan dalam bidang atau kegiatan tertentu, berbeda dengan makna istilah yang menunjukkan makna secara pasti dan tetap yang digunakan secara khusus. Yang terakhir adalah makna lugas yaitu makna kata yang sebenarnya, bisa juga disamakan dengan makna leksikal, makna denotatif atau makna konseptual. Sedangkan makna kias adalah makna yang diumpamakan seperti makna sebenarnya.

Maka dari itu, jenis-jenis makna bisa disimpulkan sesuai dengan pembagian makna yang dijelaskan oleh Keraf (2001: 27) secara umum, menjadi makna denotatif dan makna konotatif. Makna denotatif merupakan makna yang menyangkut hal-hal yang dapat diserap oleh kesadaran manusia dan merupakan informasi atau pernyataan yang bersifat faktual, juga merupakan makna paling dasar dari suatu kata. Sedangkan makna konotatif adalah makna yang menimbulkan respon dan diikuti dengan perasaan atau nilai emosional. Dimana pembicara ingin memperlihatkan perasaannya dan dapat dimengerti oleh pendengar.

2.4 語彙 *Goi*

2.4.1 Pengertian *Goi*

Fumio Tamamura (dalam Setiawati, 2012: 1) menjelaskan *goi* sebagai berikut :

語彙は、音韻・文法（形態・構文）・文字などと並んで、言語の構造を形づくっています。言語構造の諸分野の中で、語彙がそなえている最も著しい性質は、語彙の成分である単語が、どの言語でも数えられないほど多いという事実です。

'Goi wa, on'in', bunpou (keitai, koubun), moji nado to narande, gengo no kouzou wo katachidzukettemasu. Gengokouzou no shobun'ya no naka de, goi ga sonaeteiru motto mo imojirushii seishitsu wa, goi no seibun de aru tango ga, dono gengo demo kazoerarenai hodo ooi to iu jijitsu desu.'

Jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia berarti, kosakata membentuk struktur sisi bahasa berdampingan dengan fonem / tata bahasa (bentuk · sintaks), huruf, dan lain-lain. Di antara bidang struktur bahasa, aspek yang paling mencolok yang dimiliki oleh kosakata adalah fakta bahwa kata-kata yang merupakan komponen dari kosakata yang begitu besar sehingga tidak ada satu pun bahasa yang dapat dihitung.

Pernyataan tersebut didukung oleh penjelasan Sudjianto dan Dahidi (2013: 97) yang menjelaskan bahwa *goi* atau kosakata adalah salah satu aspek yang penting untuk menunjang kelancaran berkomunikasi dalam bahasa Jepang baik secara lisan ataupun tulisan.

Nugroho (2017: 7) mengartikan kosakata sebagai kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu dalam bahasa tersebut,

dimana kosakata adalah salah satu elemen dasar untuk menguasai bahasa yang digunakan baik secara lisan ataupun tulisan. Ide, gagasan dan informasi dapat tersampaikan dengan baik jika penguasaan kosakata yang dimiliki seorang pengguna bahasa memadai.

Jadi berdasarkan pendapat-pendapat tersebut bisa disimpulkan bahwa *goi* adalah aspek atau komponen dasar yang penting untuk dalam penggunaan bahasa untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan.

2.4.2 Jenis-jenis *Goi*

Sudjianto dan Ahmad Dahidi (2013: 98-116) mengklasifikasikan *goi* berdasarkan beberapa klasifikasi, yaitu :

1. Berdasarkan karakteristik gramatikalnya, dibagi menjadi *doushi*, *i-keiyoushi*, *na-keiyoushi*, *meishi*, *rentaishi*, *fukushi*, *kandoushi*, *setsuzokushi*, *jodoushi*, dan *joushi*.
2. Berdasarkan penuturnya dilihat dari usia, jenis kelamin, dan faktor penentu lainnya, seperti *yujigo*, *wakamono kotoba*, *roujingo*, *joseigo*, *danseigo*, atau *gakuseigo*.
3. Berdasarkan bidang keahliannya biasanya disebut *senmon yougo*, seperti dalam bidang kedokteran, ekonomi, dan sebagainya.
4. Berdasarkan perbedaan zaman dan wilayah penutur, seperti bahasa klasik, bahasa modern, dialek Tokyo, dialek Kansai, dan sebagainya.
5. Berdasarkan asal-usulnya, secara umum dibagi menjadi 3 yaitu *wago*, *kango*, dan *gairaigo*. Tetapi ada satu tambahan jenis kosakata yang

merupakan gabungan dari *wago* dengan *kango*, *wago* dengan *gairaigo*, atau *kango* dengan *gairaigo*, yang disebut dengan *konshuugo*.

6. Pengklasifikasian kosakata lainnya yaitu *shiyō goi*, *rikai goi*, *kihon goi*, *kiso goi*, *douon igigo*, *ruigigo*, *keigo*, *giongo-gitaigo* (*onomatope*), dan sebagainya.

Toshiyuki (1999: 192) menjelaskan bahwa jika dilihat dari asal usulnya, *goi* secara umum dibagi menjadi tiga, yaitu *wago*, *kango* dan *gairaigo*. Dari 3 jenis kata tersebut ada satu tambahan jenis kata yaitu *onomatope*. Sesuai dengan penjelasan berikut :

歴史主義に基づけば、日本語の語彙の種類（これを語種といいます）は、漢語・外来語・和語の三つということになります。

'Rekishi ninchi ni motodzukeba, nihongo no goi no shurui (kore wo goshuu to iimasu) wa, kango, gairaigo, wago no mittsu to iu koto ni narimasu.'

日本語の語種は普通、上の3つにオノマトペ（「ワンワン」「のっそり」「はらはら」などの擬音語・擬態語・擬情語）を加えて、4つといわれます。

'Nihongo no goshu wa futsuu, ue no mittsu ni onomatope ([wanwan] [nosori] [harahara] nado no giongo, gitaigo, gijougo) o kuwaete, yotstu to iwaremasu.'

(Toshiyuki, 1999: 192)

Jadi bisa disimpulkan bahwa *onomatope* termasuk kosakata bahasa Jepang, dan kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam bahasa. Walaupun jika dilihat dari jenis kosakata berdasarkan asal-usulnya, *onomatope* tidak termasuk

dalam *wago*, *kango*, maupun *gairaigo*, tapi merupakan tambahan diluar kata-kata tersebut.

2.5 Onomatope

2.5.1 Pengertian Onomatope

Uosaki (2015: 320) menjelaskan bahwa onomatope dalam bahasa Jepang, secara umum dibagi menjadi 2, yaitu *giongo* atau tiruan bunyi alami seperti *wan-wan* yang berarti suara anjing yang menggonggong dan *gitaigo* atau mimesis yang menunjukkan keadaan suatu hal, tapi tidak mengeluarkan suara, seperti *mero-mero* yang berarti seseorang yang sedang jatuh cinta. Pendapat lainnya dijelaskan oleh Maula (2010: 13) *giseigo* dan *gitaigo*, atau biasa disebut onomatope, adalah salah satu jenis *fukushi* (adverbia). Adverbial *giseigo* adalah adverbial yang menunjukkan tiruan bunyi, sedangkan adverbial *gitaigo* adalah adverbial yang menyatakan suatu keadaan. Jadi dapat disimpulkan bahwa onomatope adalah kata tiruan bunyi, suara, atau kata yang menunjukkan suatu keadaan benda atau perasaan seseorang.

2.5.2 Jenis – jenis Onomatope

Menurut Haruhiko (dalam Maula, 2010) onomatope bahasa Jepang dibagi menjadi *giongo* dan *gitaigo*. *Giongo* memiliki makna untuk menggambarkan bunyi yang keluar, dan *gitaigo* untuk menggambarkan keadaan suatu benda yang tidak mengeluarkan bunyi. Masing-masing jenis tersebut dibagi lagi, jika

giongo dibagi menjadi *giongo* dan *giseigo*, *gitaigo* dibagi menjadi *gitaigo*, *giyougo* dan *gijougo*.

Sesuai dengan pendapat tersebut, Walker (2001: 85) menjelaskan *giongo* yang berarti suara yang menirukan suara dari luar dibagi menjadi *giongo* (suara benda mati) dan *giseigo* (suara benda hidup), dan *gitaigo* yang berarti tiruan suara yang sebenarnya tidak memiliki suara dibagi menjadi *gitaigo* (keadaan benda mati), *giyougo* (keadaan atau pergerakan benda hidup), dan *gijougo* (menunjukkan perasaan manusia).

Jadi berdasarkan pendapat-pendapat tersebut onomatope dibagi menjadi *giongo* (menggambarkan bunyi yang keluar) dan dibagi lagi menjadi *Giongo*, yang menyatakan bunyi dari benda mati, seperti :

- (1) ピンポン '*pin pon*' yang berarti suara bel (Satoru, 1994: 114)
- (2) リーン '*riin*' yang berarti suara telepon atau jam (Satoru, 1994: 114)
- (3) うう '*uu*' yang berarti suara erangan (Fukuda, 2012: 14)
- (4) ばん '*ban*' yang berarti suara ledakan (Fukuda, 2012: 14)
- (5) きい '*kii*' yang berarti suara memekik/melengking (Fukuda, 2012: 14)

Lalu, *giseigo* yang menyatakan suara dari makhluk hidup, seperti :

- (6) ニャーニャー '*nyaa nyaa*' yaitu suara kucing (Satoru, 1994: 114)
- (7) ワンワン '*wan wan*' yaitu suara anjing (Satoru, 1994: 114)
- (8) おぎゃあおぎゃあ '*ogyaa ogyaa*' yaitu tangisan bayi (Satoru, 1994: 72)

(9) アハハ、ハハハ '*ahaha, hahaha*' yaitu suara tertawa (Satoru, 1994: 70)

Gitaigo (menggambarkan keadaan suatu benda yang tidak mengeluarkan bunyi) dibagi menjadi *gitaigo* yang menggambarkan keadaan benda mati, seperti :

(10) ざらざら '*zara zara*' yang berarti kasar (Satoru, 1994: 102)

Giyougo yang menggambarkan tingkah laku makhluk hidup, seperti :

(11) じっと '*jitto*' yang berarti (melihat dengan) seksama (Satoru, 1994: 46)

Gijougo yang menyatakan perasaan (hati) manusia, seperti :

(12) いらいら '*iraira*' yang berarti kesal. (Satoru, 1994: 12)

Satoru (1994: 5-7) menjelaskan hal serupa mengenai onomatope, dan membedakan jenisnya menjadi beberapa bagian. Pembagian onomatope tersebut adalah berdasarkan keadaan dan perasaan seseorang (人の気持ちやようすを表す), seperti :

(13) がっかり *gakkari* yang berarti perasaan kecewa karena harapan yang tidak tercapai. (Satoru, 1994: 21)

Keadaan dan menunjukkan ekspresi seseorang saat melakukan sesuatu (人の動作やようすを表す), seperti :

(14) ぐんぐん *gungun* yang berarti tumbuh atau berjalan maju dengan cepat. (Satoru, 1994: 67)

Keadaan atau kondisi sesuatu (もののようすを表す), seperti :

(15) がら がら *garagara* yang berarti menunjukkan kendaraan atau tempat

yang hampir benar-benar kosong. (Satoru, 1994: 110)

Selain itu, ada onomatope tambahan lainnya, seperti:

1. Suara menangis, seperti '*shiku shiku*', '*ogyaa ogyaa*', '*meso meso(suru)*', '*een een*', '*oi oi*'.
2. Keadaan sakit, seperti '*gan gan(suru)*', '*zuki zuki(suru)*', '*chiku chiku(suru)*', '*hiri hiri(suru)*'..
3. Pada saat tertawa/tersenyum, seperti '*kusu kusu*', '*gera gera*', '*niko niko(suru)*', '*niya niya(suru)*', '*ahaha, hahaha*'.
4. Keadaan tidur, seperti '*uto uto(suru)*', '*guu guu*', '*gussuri*', '*suya suya*'.
5. Suara hewan, seperti '*kaa kaa*', '*nyaa nyaa*', '*kokekokkoo*', '*chuuchuu*', '*hihin*', '*buu buu*', '*mee mee*', '*moo moo*', '*wan wan*'.
6. Suara benda, seperti '*pin pon*', '*buu*', '*riin*'.

Hal serupa juga dijelaskan oleh Fukuda (2012: 13-16), bahwa onomatope dibagi menjadi tiruan bunyi benda seperti うう '*Uu*', ぼん '*Ban*', どん '*Don*,

きい '*Kii*', tiruan suara hewan seperti きいきい '*Kiikii*', ぐうぐう '*Guuguu*,

けろけろ '*Kerokero*', tiruan bunyi yang menjelaskan pergerakan benda seperti

ざあざあ '*Zaazaa*', だらだら '*Daradara*', そよそよ '*Soyosoyo*, tiruan suara

manusia saat berbicara seperti こそこそ '*Kosokoso*', ひそひそ '*Hisohiso*', べ

らべら 'Berabera', dan tiruan bunyi suatu keadaan yang sebenarnya tidak mengandung bunyi seperti シーン 'Shiin', ごちゃごちゃ 'Gochagocha', おどおど 'Odo odo'.

Maki dan Yuuko (2007: 4 dan 6) menjelaskan onomatope dengan pandangan sedikit berbeda. Agar mudah dipelajari, onomatope dibagi menjadi dua bagian yaitu dengan cara mengingatnya bersama dengan kata kerja dan mengingatnya berdasarkan tema. Dari kedua cara tersebut masing masing onomatope dijelaskan berdasarkan kata kerja atau tema yang berhubungan dengan maknanya. Contohnya seperti kata kerja 怒る 'okoru' yang berarti marah dan 騒ぐ 'sawagu' yang berarti membuat keributan, seperti :

(16) きゃあきゃあ yang berarti suara atau nada tinggi yang terdengar pada saat bersemangat dan ketakutan, yang biasa digunakan oleh perempuan dan anak-anak pada saat ribut.

Maki dan Yuuko (2007: 22)

(17) わあわあ yang berarti menunjukkan kondisi suara ribut, atau bisa juga menunjukkan sebuah topik iklan atau hal yang mendunia.

Maki dan Yuuko (2007: 22)

Kata kerja berikutnya adalah 置く 'oku' yang berarti meletakkan, 押す 'osu' yang berarti menekan, dan 押さえる 'osaeru' yang berarti menahan, seperti :

(18) ぐいぐい yang berarti menunjukkan kondisi mendorong atau menarik

dengan kekuatan dan terkesan dengan paksaan.

Maki dan Yuuko (2007: 21)

Dengan kata kerja 落ちる 'ochiru' yang berarti jatuh dan 折れる 'oreru' yang berarti rusak juga kita bisa menggunakan onomatope, seperti penggunaan :

(19) ぱらぱら yang berarti menunjukkan suara turunnya benda kecil seperti

batu atau hujan, dan menunjukkan suara atau keadaan pada saat membuka lembaran buku.

Maki dan Yuuko (2007: 24)

Begitu juga dengan kata 光る 'hikaru' yang berarti bersinar, onomatope yang bisa digunakan adalah :

(20) きらきら yang berarti menunjukkan pantulan atau benda yang bersinar.

Maki dan Yuuko (2007: 60)

Dalam kata 叩く 'tataku' yang berarti memukul juga bisa disisipkan onomatope, seperti :

(21) ぱしっと yang berarti suara benda bertemu dengan benda dengan paksaan.

Maki dan Yuuko (2007: 46)

Kata berikutnya adalah 開ける 'akeru' yang berarti membuka dan 閉める 'shimeru' yang berarti menutup, bisa menggunakan *onomatope* :

(22) ぼたんと／ぼたり yang berarti menunjukkan keadaan benda yang cukup berat roboh, atau suara pintu yang ditutup paksa.

Maki dan Yuuko (2007: 39)

Masih banyak penggunaan kata kerja lainnya untuk menjelaskan *onomatope*, seperti kata kerja 洗う 'arau' yang berarti mencuci, 磨く 'migaku' yang berarti menyikat, dan 汚れる 'yogoreru' yang berarti kotor, dan lain-lain.

Selain menggunakan kata kerja, bisa juga mempelajari *onomatope* dengan tema tertentu, seperti menggunakan tema 不快な感情 'fukai na kanjou' yang berarti perasaan yang mendalam, dengan kata :

(23) かつと 'katto' yang berarti keadaan menegangkan yang menunjukkan marah yang tiba-tiba .

Maki dan Yuuko (2007: 86)

Bisa juga menggunakan tema 混乱している 'konran shite iru' yang berarti tidak teratur atau berantakan, dengan kata :

(24) ばたばた 'bata bata' yang berarti keadaan sibuk terburu-buru atau keadaan tidak tenang.

Maki dan Yuuko (2007: 99)

Onomatope yang bisa digunakan dalam tema lainnya seperti 元気がない

'genki ga nai' yang berarti tidak bersemangat, adalah :

(25) がっかり '**gakkari**' yang berarti perasaan kecewa dan tidak sesuai

harapan.

Maki dan Yuuko (2007: 88)

Dalam keadaan yang menyatakan keadaan yang sesuai atau diinginkan (正しい行動求められる行動) juga onomatope bisa digunakan, seperti :

(26) こつこつ '**kotsukotsu**' yang berarti keadaan yang menunjukkan kerja keras

untuk hal yang sederhana.

Maki dan Yuuko (2007: 104)

Bisa juga dinyatakan dalam tema yang dekat sekali dengan suatu batasan

(ちょうど、限界に近い) seperti :

(27) そろそろ '**sorosoro**' yang berarti keadaan yang tepat menuju waktu

tertentu.

Maki dan Yuuko (2007: 95)

Selain tema-tema yang telah disebutkan, terdapat juga beberapa tema

lainnya. Tema tersebut adalah, あたたかい '**ataakai**' yang berarti hangat, 熱

い '**atsui**' yang berarti panas dengan onomatope ほかほか '**hoka hoka**', ほか

ぽか '**poka poka**' dan あつあつ '**atsu atsu**', dan lainnya.

Sedikit berbeda dengan beberapa pendapat di atas dalam pembagian onomatope, Mulya (2013: 4) menjelaskan bahwa onomatope termasuk dalam

adverbia dan dikelompokkan berdasarkan adverbia yang menunjukkan kondisi manusia, seperti pada saat memiliki perasaan cemas dan khawatir (はっと、びくびく、どきどき), perasaan tidak senang (いらいら), dan lain lain, adverbia yang menunjukkan kondisi benda, seperti menunjukkan bunyi benda yang keluar dari mesin, kendaraan, peralatan (りんりん), menunjukkan gerakan benda (ぐらぐら), adverbia mengenai perbuatan manusia yang menunjukkan bicara/ribut-ribut dengan suara besar (わあわあ), bicara dengan suara kecil (ひそひそ), dan lain-lain, adverbia yang menunjukkan kondisi benda seperti bintang bersinar (きらきら), kondisi yang menunjukkan sifat sekejap atau sebentar (さっと), serta yang lainnya.

2.5.3 Makna dalam Onomatope

Onomatope bisa memiliki makna lebih dari satu, ataupun sebaliknya, dua onomatope yang berbeda tapi memiliki makna yang hampir serupa. Hal ini dijelaskan oleh Satoru (1994: 23, 34 dan 46) yang dapat dilihat dari contoh berikut :

1. ペコペコ 'Peko peko' memiliki dua makna tergantung situasi penggunaannya, yaitu (1) berarti lapar jika digabungkan dengan akhiran -

だ/～です atau (2) berarti menunduk jika digabungkan dengan akhiran -
する.

2. ゴロゴロ ‘Goro goro’ bisa (1) berarti menunjukkan tiruan suara dimana sebuah benda besar sedang menggelinding, seperti ごろごろ転がる ‘goro goro korogaru’, atau (2) berarti menirukan suara perut yang menunjukkan makna lapar, seperti ゴロゴロしている ‘goro goro shite iru’.
3. べたべた ‘Beta beta’ dan べとべと ‘Beto beto’ memiliki makna “Lengket”
めちゃくちゃ ‘Mecha kucha’, めちゃめちゃ ‘Mecha mecha’ dan むちゃ
くちゃ ‘Mucha kucha’ memiliki makna “Aneh atau Tidak beraturan”

Dijelaskan juga dalam Fukuda (2012: 28) bahwa penulisan onomatope bisa bermacam-macam dengan satu makna yang sama tapi dalam situasi berbeda. Seperti ころ ‘Koro’ yang bermakna “sebuah benda yang menggelinding satu kali” bisa ditulis menjadi ころころ ‘Koro koro’ (tipe pengulangan dan *seion*), ごろごろ ‘Goro goro’ (tipe pengulangan dan *dakuon*), ころっと ‘Korotto’ (tipe dengan suara yang terhenti), ころり ‘Korori’ (tipe akhiran り), ころん ‘Koron’ (tipe akhiran ん), atau ころう ‘Korou’ (bisa juga ditulis dengan ころー yang berarti termasuk *chouon*)

Bisa dilihat juga dalam kata *ぺた* ‘Peta’ yang bisa ditulis menjadi bentuk – bentuk seperti *ぺたぺた* ‘Peta peta’ (tipe pengulangan dan *han-dakuon*), *べたべた* ‘Beta beta’ (tipe pengulangan dan *dakuon*), *ぺたっと* ‘Petatto’ (tipe dengan suara yang terhenti), *ぺたり* ‘Petari’ (tipe akhiran り), *ぺたん* ‘Petan’ (tipe akhiran ん), *ぺたあ* ‘Petaa’ (tipe *chouon*), atau *ぺったり* ‘Pettari’/ *ぺたん* ‘Pettan’ (tipe penambahan つ dan り/ ん pada akhirnya.)

Fukuda (2012: 34 dan 35) menambahkan lagi mengenai kata-kata onomatope yang kemungkinan tidak ada di kamus, namun sebenarnya memiliki makna yang sama dengan kata lainnya yang biasa ditampilkan dalam kamus, seperti *きらきら* (sesuatu yang berkilau atau cahaya) yang dalam salah satu *manga* ditulis dengan *キラーン*. Jika dicari dalam kamus, kata yang sejenis yang mungkin ditemukan adalah *きらきら* atau *きらり*, walaupun kata *キラーン* mungkin tidak akan ditemukan, tapi maknanya jelas berarti bahwa menunjukkan suatu cahaya dengan jangka waktu sebentar yang terlihat oleh seseorang.

Sesuai dengan pendapat-pendapat sebelumnya, dalam artikel NHK (2013) juga dijelaskan bahwa onomatope bisa dikembangkan melalui berbagai cara yang tidak terbatas, tergantung dengan kesan yang ingin didapatkan dari kata yang dikembangkan itu, seperti *びゅ* bisa diubah menjadi *びゅー*, atau juga

bisa diubah menjadi ひゅーっ yang terkesan menjadi lebih cepat. Kita juga bisa mengubahnya menjadi yang lebih cepat dari itu dengan mengubahnya menjadi ひゅーん. Jadi, walaupun penulisan onomatope bisa berbagai macam, namun bisa jadi bahwa makna yang dimaksud adalah sama.

2.5.4 Faktor yang Mempengaruhi Makna Onomatope

1. Tipe penulisan dan pembentukan kata onomatope

Menurut Satoru (1994: 28) ada beberapa tipe penulisan sebuah onomatope, yaitu :

a. Penulisan dengan tipe ABAB

Penulisan ini berarti kosakata yang terdiri dari dua suku kata berbeda dengan A berarti suku kata pertama, dan B berarti suku kata kedua, seperti こつこつ 'kotsu kotsu'. Penulisan ini berarti sebuah kata yang menunjukkan kegiatan yang berulang.

Contoh :

にこにこ 'Nikoniko' berarti kegiatan yang dilakukan berulang kali.

b. AB り(と)/AB っと

Penulisan dengan tipe AB diikuti dengan り(と) atau っと, adalah sebuah kata yang menunjukkan kegiatan yang berlangsung hanya sekali.

Contoh :

にこり(と)‘*Nikori(to)*’ atau にこっと‘*Nikotto*’ berarti kegiatan yang dilakukan hanya sekali.

Hal tersebut didukung oleh Mulya (2013: 4-5) yang menjelaskan bahwa onomatope bisa dibentuk dengan beberapa tipe, yaitu (1) kata yang diakhiri dengan huruf ん (かたん, ぽつん), (2) diakhiri dengan huruf っ (ぽたっ, ごとっ), (3) diakhiri dengan huruf り (ぽたり, かたり), (4) kata berulang (ぽたぽた, がたがた) yang bisa dibagi lagi berdasarkan pengulangan akar kata sifat (こわごわ, あおあお, ひさびさ, しずしず), pengulangan bentuk dasar kata kerja (みるみる, ますます), pengulangan kata kerja dari bentuk ‘masu’ (いきいき, うきうき), pengulangan kata benda (つぎつぎ, みちみち), pengulangan unsur pembentukan kata dari China (うちうち, まんまん), dan (5) kata yang memiliki dua unsur (とたばた, がたごと).

Fukuda (2012: 22-27) juga menjelaskan hal serupa, yaitu karakteristik yang dimiliki oleh onomatope adalah sebagai berikut:

a. 畳語 ‘*Jougo*’

Jougo adalah onomatope dengan tipe pengulangan. Pengulangan kata onomatope ini bisa dikategorikan lagi menjadi beberapa jenis, yaitu :

- i. Menunjukkan suara untuk kegiatan atau pergerakan yang berulang.

Contoh :

くどくど‘*Kudo kudo*’, うつらうつら‘*Utsura utsura*’

- ii. Menunjukkan kondisi statis.

Contoh :

べろべろ‘*Bero bero*’, くたくた‘*Kuta kuta*’

- iii. Menunjukkan kondisi jumlah yang maknanya lebih dari satu.

Contoh :

ごほんごほん‘*Gohon gohon*’, ちょんちょん‘*Chon chon*’

- iv. Menunjukkan kondisi dimana sesuatu sedang diperhatikan atau dipastikan dalam waktu tertentu.

じろじろ‘*Jiro jiro*’, しげしげ‘*Shige shige*’

- v. Menunjukkan kondisi dimana sesuatu sedang diperhatikan atau dipastikan dalam ruang lingkup tertentu.

きよろきよろ‘*Kyoro kyoro*’, きよときよと‘*Kyoto kyoto*’

b. 清音 *Seion*, 半濁音 *han-dakuon* dan 濁音 *dakuon*

Seion menunjukkan kata yang bermakna murni, ringan, diam atau kecil, *han-dakuon* menunjukkan kata yang bermakna tajam, ringan, lucu atau sesuatu yang memantul, sedangkan *dakuon* menunjukkan kata yang bermakna tumpul, berat, besar, atau kotor.

Contoh :

(28) ばらばら '*Para para*'

「雨や小石など、小さくて粒状のものが落ちたり降ったりする音やようす。また、紙をめくる音や、その様子。」

“Menunjukkan keadaan benda kecil seperti hujan atau batu kecil terjatuh atau turun. Keadaan membalikan kertas.”

(Maki dan Yuuko, 2007: 24)

(kata-kata lainnya seperti はらはら '*Hara hara*', ばらばら '*Bara*

bara')

c. 語鼻音 *Gobion*

Menurut Fukuda (dalam Dzikrullah, 2012: 24) *gobion* adalah akhir kata yang dapat memberikan makna tertentu. *Gobion* dibagi lagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

i. 促音 *Sokuon*

Sokuon menggunakan つ, dalam penulisannya biasa diikuti partikel

と. *Sokuon* bisa menunjukkan beberapa makna seperti :

1) Suara yang mendadak

Contoh :

(29) ばしっと '*Bashitto*'

「勢いよく音を立てて、物と物が当たる様子。」

“Suara yang keras, atau menunjukkan keadaan benda bebenturan dengan benda.”

(Maki dan Kamibuchi, 2007: 46)

(kata-kata lainnya seperti ぶすっと '*Busutto*')

2) Pergerakan yang tiba-tiba, cepat, atau dengan paksaan

ぱっと '*Patto*', じろっと '*Jirotto*'

3) Kondisi yang saat itu sedang berlangsung

Contoh :

ふわっと '*Fuwatto*', ぼけっと '*Boketto*'

ii. Menggunakan akhiran り

Onomatope dengan akhiran り juga mempunyai beberapa makna tergantung keadaannya.

1) Bunyi tidak sempurna (tidak secara tiba-tiba ataupun berlanjut)

Contoh :

ぺしゃり '*Peshari*', かちり '*Kachiri*'

2) Gerakan yang telah direncanakan, dan dipahami sepenuhnya

Contoh :

ころり '*Korori*', するり '*Sururi*'

3) Kondisi yang sudah pasti dan telah selesai dilakukan

Contoh :

ぴたり '*Pitari*', ふんわり '*Funwari*'

iii. 発音 *Hatsuon*

Hatsuon adalah penggunaan akhiran ん pada onomatope.

Maknanya juga tergantung pada keadaan, seperti :

1) Bunyi menggema

Contoh :

(30) こんこん '*Kon kon*'

「① 軽くたたく、② ドアをノックする、③ 短い空咳」

“1. Memukul dengan pelan-pelan, 2. Mengetuk pintu, 3. Batuk yang sedikit-sedikit”

(Ineko dan Fumi, 2001)

(kata-kata lainnya seperti ごほんごほん '*Gohon gohon*')

2) Gerakan memantul, melebar, kuat (tanpa dibatasi)

Contoh :

(31) ばたん '*Batan*'

「① 少し重いものが当たったり倒れたりする音。② ドアなどを勢いよく閉める音」。 「ばたり」とも。

“1. Bunyi yang menunjukkan suatu benda yang cukup berat saling bertemu atau roboh, 2. Bunyi yang menunjukkan sedang menutup pintu dengan kencang. Sama dengan '*batari*'”

(Maki dan Yuuko, 2007: 39)

(kata-kata lainnya seperti ぱたん '*Patan*')

3) Keadaan yang sudah pasti

Contoh :

どろん '*Doron*', ふつん '*Putsun*'

iv. 長音 *Chouon*

Chouon berarti vokal panjang, yang ditunjukkan dengan penambahan vokal akhir pada *hiragana*, dan penggunaan tanda – pada *katakana*.

Contoh :

さあ‘*Saa*’, すうすう‘*Suu suu*’, ぱあ‘*Paa*’, のうのう‘*Nou nou*’, ぴたあ‘*Pitaa*’, ふわあ‘*Fuwaa*’

v. Onomatope dengan pola Aっ B り/ん

Menjelaskan kondisi untuk menegaskan makna yang telah ditentukan, dan berakhir dengan sendirinya.

Contoh :

かっちり‘*Kacchiri*’, かっちん‘*Kacchin*’, ばったり‘*Battari*’, ばっちゃん‘*Batchan*’, ぴったり‘*Pittari*’, ごっつん‘*Gottsun*’

2. Vokal dan Konsonan dalam Onomatope

Fukuda (dalam Dzikrullah 2012: 16-20) menjelaskan bahwa penggunaan huruf dalam penulisan onomatope bisa menunjukkan makna simbolis yang mempengaruhi maknanya. Penggunaan huruf tersebut dibagi menjadi 2, yaitu huruf vokal dan konsonan.

- a. Secara umum, onomatope yang memiliki huruf vokal i memiliki makna kecil atau cepat, sedangkan onomatope yang memiliki huruf vokal a, u,

o memiliki makna besar atau lambat, dan onomatope yang memiliki huruf vokal e biasanya memiliki makna negatif.

1. Vokal i (bermakna kecil atau cepat)

(32) きらきら ‘Kira kira’

「小さく細かいものが、繰り返し美しく光り輝くようです。

(～光る、～かがやく)」

Attractive, repeated glimmerings from a small, fine object. (typically used with hikaru or kagayaku)

“Benda kecil yang berkilau, menarik perhatian. (Biasa diikuti dengan kata *hikaru* atau *kagayaku*)”

(Satoru, 1994: 74)

(kata-kata lainnya seperti いそいそ ‘*Iso iso*’, しとすと ‘*Shito shito*’

ちびちび ‘*Chibi chibi*’)

2. Vokal a (bermakna suara atau bunyi yang jelas), vokal i (bermakna suara atau bunyi bernada tinggi), vokal o (bermakna suara atau bunyi bernada rendah)

かんかん ‘*Kan kan*’, きんきん ‘*Kin kin*’, こんこん ‘*Kon kon*’

3. Vokal e (bermakna negatif)

へとへと ‘*Heto heto*’, へらへら ‘*Hera hera*’, へなへな ‘*Hena*

hena’, べろん ‘*Beron*’

4. Penggunaan akhiran panjang dan pendek juga mempengaruhi makna onomatope berdasarkan waktu. Jika akhiran pendek berarti menunjukkan makna kata yang berlangsung dalam kurun waktu

sebentar, sedangkan akhiran panjang memiliki makna kata yang berlangsung dalam kurun waktu yang panjang.

じっと立つ‘*Jitto tatsu*’, じいっと立つ‘*Jiitto tatsu*’, ぱっと開く

‘*Patto hiraku*’, ぱあっと開く‘*Paatto hiraku*’

b. Penggunaan huruf konsonan juga mempengaruhi makna dari sebuah kata.

Bisa dibedakan dengan kata yang menggunakan ‘*maru*’ atau ‘*tenten*’.

i. Konsonan yang menggunakan ‘*maru*’

Secara umum, kata yang menggunakan konsonan dengan ‘*maru*’ memiliki makna kecil, ringan, tajam, lemah atau bernada tinggi.

(33) はっと ‘*Hatto*’

「意外なことに驚く様子。また、急に気が付く様子」
Surprise caused by an unexpected happening. Also, sudden awareness of something.

“Terkejut karena hal yang tidak terduga. Tiba-tiba tersadar akan sesuatu.”

(Satoru, 1994: 22)

(kata-kata lainnya seperti ぱっと ‘*Patto*’ かあかあ ‘*Kaa kaa*’, かん

‘*Kan*’, さあっと ‘*Saatto*’, さくさく ‘*Saku saku*’, とんとん ‘*Ton*

ton’, とろっと ‘*Torotto*’, はたはた ‘*Hata hata*’, ぱたぱた ‘*Pata*

pata’)

- ii. Sedangkan kata yang menggunakan konsonan dengan ‘ten’ (‘’) memiliki makna besar, berat, tumpul, kuat, atau bernada rendah.

(34) ばたばた ‘Bata bata’

「忙しく、あわただしい様子。落ち着かない様子。」

“Menunjukkan keadaan sibuk dan lusuh. Keadaan tergesa-gesa”

(Maki dan Yuuko, 2007: 99)

(kata-kata lainnya ぱっと ‘Batto’, があがあ ‘Gaa gaa’, がん ‘Gan’,

ざあっと ‘Zaatto’, ざくざく ‘Zaku zaku’, どんどん ‘Don don’, ど

ろっと ‘Dorotto’)

2.5.5 Penulisan Onomatope menggunakan *Katakana*

Renariah (2002: 1) menjelaskan bahwa dalam bahasa Jepang, khususnya dalam penulisan, digunakan tiga jenis huruf, yaitu *kanji*, *hiragana*, dan *katakana*. Salah satu penggunaannya yaitu sering digunakannya *katakana* untuk penulisan onomatope dalam bahasa Jepang. Menurut Stewart (2002: 3 dan 10), *katakana* bisa berfungsi sebagai penekanan suatu kata dalam bahasa Jepang, yang memiliki fungsi yang sama dengan kata yang digarisbawahi dalam bahasa Indonesia dan berikut adalah beberapa fungsi penggunaan *katakana*:

1. Menunjukkan kata pinjaman dari bahasa lain seperti カメラ (‘kamera’, “kamera”) atau テニス (‘tenisu’, “tenis”).
2. Penulisan nama-nama asing.

3. Menunjukkan kata tiruan bunyi dan mimesis, seperti *ban* atau *wanwan*.
4. Untuk kata atau frasa yang diberikan penekanan.
5. Menunjukkan nama tumbuhan dan binatang dalam penulisan ilmiah.

Sesuai dengan pendapat tersebut, Sudjianto dan Dahidi (2004: 83) juga menjelaskan bahwa *katakana* bisa digunakan untuk menuliskan kata-kata untuk menunjukkan nama tempat, nama orang asing, kata serapan, kata-kata yang tergolong onomatope (termasuk bunyi/suara tiruan benda hidup atau benda mati, dan lain lain). Satoru (1994: 40) juga menjelaskan hal yang sama mengenai penggunaan *katakana* untuk menuliskan onomatope, terutama pada penulisan tiruan suara.

Contoh :

ダイヤモンドがキラキラ光っている。

'*Daiyamondo ga kirakira hikatte iru*'

雨がザーザー降っている。

'*Ame ga zaaza futte iru*'

雷がゴロゴロ鳴った。

'*Kaminari ga gorogoro natta*'

犬がワンワン吠えている。

'*Inu ga wanwan hoete iru*'

2.6 Webtoon

1. Sejarah Webtoon

Pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia bukanlah hal yang baru, dan tidak hanya dilakukan di kelas atau dengan membaca buku saja. Saat ini, sudah

banyak pembelajaran bahasa Jepang yang mudah diakses melalui *internet*, seperti Youtube. Tidak hanya itu, lagu dan *anime* juga menjadi sebuah media dimana para pembelajar bahasa Jepang bisa mempelajari bahasa, kosakata, pelafalan bahasa Jepang, dan sebagainya, dari penuturnya langsung. Tidak tertinggal oleh fasilitas-fasilitas tersebut, media komik *online* webtoon pun bisa menjadi salah satunya, karena saat ini webtoon dalam bahasa Jepang pun sudah bisa diakses.

Salah satu penyedia komik *digital* terbesar di dunia ini, dulu bernama Naver Webtoon yang telah ada sejak 23 Juni 2004, dan diluncurkan oleh Naver, sebuah perusahaan ternama di Korea, lalu mulai diluncurkan secara global sebagai Line Webtoon pada tahun 2014 (Naver Webtoon Corp., 2018). Webtoon ini serupa dengan *manga* yang sudah terkenal lebih dulu, tapi berbeda dengan *manga* yang dicetak, webtoon merupakan komik *digital* yang bisa diakses melalui *web* atau android.

2. Konten dalam Webtoon

Banyak *genre* atau tipe komik yang bisa dibaca pada webtoon, seperti romantis, drama, fantasi, komedi, *thriller*, horor, atau *slice of life*. Webtoon juga bisa diakses dalam berbagai bahasa, yaitu bahasa Inggris, bahasa Indonesia, bahasa Mandarin, dan dalam aplikasi bernama XOY, webtoon disajikan dalam bahasa Jepang. Dalam aplikasi XOY ini, komik-komik karya penulis dari berbagai negara, telah diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang. Tidak terkecuali Indonesia, dengan komik Terlalu Tampan (*Ikemen Sugite*

~*Nayameru Otoko No Nichijyou*~), *My Pre-Wedding*, dan *Sweet Escape*. Baik tata bahasa ataupun kosakata bahasa Jepang, bisa dipelajari dalam media-media tersebut. Namun tidak hanya kosakata, onomatope bahasa Jepang pun banyak kita temukan dalam media-media tersebut.

3. Sinopsis Webtoon *Ikemen Sugite ~Nayameru Otoko No Nichijyou~*

Webtoon *Ikemen Sugite ~Nayameru Otoko No Nichijyou~* merupakan cerita sebuah keluarga yang terdiri dari orang-orang yang memiliki ketampanan lebih dari biasanya, baik ketampanan yang dimiliki oleh Aren, Eren, ayahnya, bahkan ibunya sendiri. Aren adalah seseorang dengan wajah yang terlalu tampan, yang merasakan kesulitan-kesulitan dengan ketampanannya. Komik *online* ber-*genre* komedi ini menyajikan sebuah cerita fiksi yang selalu menghibur para pembaca. Namun, Aren tidak memanfaatkan ketampanannya untuk mendapatkan para wanita yang mengejanya.

Hal sebaliknya terjadi pada Eren, yang menjadi *playboy* dan memiliki ratusan mantan kekasih, seperti ayahnya dulu. Sang ayah sudah berhenti menjadi *playboy* setelah menikah. Bahkan sang ibu pun memiliki ketampanan yang diwariskan dari orang tuanya. Cerita komedi ini terus berlanjut dengan keseharian mereka yang sebelumnya tidak pernah terbayangkan dalam pikiran para pembaca.