

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Onomatope

Chaer (2012) mengatakan bahwa lambangnya kata-kata onomatope (kata yang berasal dari imitasi bunyi) menunjukkan situasi atau kondisi yang diwakilinya. Ramadhani dan Pratita (2018) menyatakan bahwa bahasa terdiri dari bunyi dan lambang. Ada beberapa kata yang terkait dengan kedua hal tersebut dan lambangnya berasal dari bunyi benda yang diwakilinya. Misalnya, lambang "meong" digunakan dalam bahasa Indonesia untuk melambangkan hewan berkaki empat yang disebut kucing, dan "guk guk" juga digunakan untuk melambangkan hewan berkaki empat yang disebut anjing. Onomatope adalah kata yang berasal dari imitasi bunyi. Putri, Pramesti, dan Yeni (2022) menyatakan bahwa *onomatopoeia* ditulis dalam bahasa Jepang yaitu "オノマトペ", dan di Jepang onomatope adalah salah satu bahasa yang banyak dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari dibandingkan negara yang lain. (Wahidati, Kharisma, dan Mahendra 2018)

Alifa dan Artadi (2021) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa onomatope bahasa Jepang disebut dengan *giongo* dan *gitaigo*. *Giongo* adalah kata-kata atau lambang bahasa yang memiliki bunyi bahasa seperti suara orang tertawa, tangisan, hewan, dan sebagainya, serta berbagai macam bunyi benda yang keluar di dunia ini, bunyi gema dan semacamnya. Sementara *gitaigo* adalah kata-kata yang menunjukkan keadaan seperti *fuwafuwa* (フワフワ) dan *bonyari* (ぼんやり), dan semacamnya. Dapat disimpulkan bahwa kata onomatope dalam bahasa Jepang, memiliki ruang lingkup yang lebih luas dibandingkan dengan kata onomatope

dalam bahasa Indonesia, karena dalam bahasa Jepang, onomatope tidak hanya menggambarkan bunyi, melainkan menggambarkan situasi juga.

1.2 Jenis Onomatope

Fukuda (dalam Meganing, Budiana, Artana, 2019); Kindaichi (dalam Muldani 2021); dan Ono (2016) membagi Onomatope dalam bahasa Jepang menjadi dua yaitu *giongo* dan *gitaigo*. Akan tetapi, Ono (2016) menjelaskan jenis yang baru yaitu *giongo gitaigo no ryouhou*.

2.2.1 Giongo

Giongo adalah "kata yang menirukan bunyi," Fukuda (2017), akan tetapi Kindaichi (dalam Muldani 2021) menambahkan klasifikasi suara makhluk hidup ke dalam giongo ini, begitu pula dengan Ono (2016) yang lebih menjelaskan secara spesifik yaitu bunyi yang dihasilkan dari alat ucap dan juga bukan alat ucap serta onomatope ini mengandung atau menghasilkan bunyi atau suara seperti layaknya *sound effect*. Sebagai contohnya bunyi ザザー yang berarti bunyi angin berhembus dan ドカン bunyi yang berasal dari ledakan, contoh yang lainnya adalah onomatope キャー yang berasal dari bunyi teriakan manusia.

2.2.2 Gitaigo

Gitaigo yang artinya "kata yang meniru tindakan atau keadaan". Fukuda (2017), akan tetapi Kindaichi (dalam Muldani 2021) menjelaskan gitaigo sebagai kondisi dan tindakan, selanjutnya Ono (2016) menekankan bahwa *gitaigo* adalah onomatope yang menjelaskan *gitaigo* sebagai kondisi dan situasi yang tidak

mengandung bunyi. Sebagai contoh *ここここ* yang menjelaskan keadaan orang tersebut sedang tersenyum dan *ボロボロ* yang artinya compang camping.

2.2.3 *Giongo Gitaigo no Ryouhou*

Selanjutnya, berbeda dengan Fukuda (2017) dan Kindaichi (dalam Muldani 2021), Ono (2016) mengklasifikasikan onomatope dengan nama *giongo gitaigo no ryouhou* yaitu onomatope yang mengandung bunyi atau suara namun juga berbarengan dengan menjelaskan situatu atau kondisi yang diikutinya. Sebagai contoh onomatope *わいわい* yang menjelaskan keadaan situasi ramai orang yang melakukan kegiatan beserta mengandung suara percakapan saat kegiatan tersebut berlangsung.

1.3 Bentuk Onomatope

Secara morfologis onomatope memiliki bentuknya tersendiri. Menurut Akimoto (dalam Utami 2018) bahwa bentuk onomatope terbagi ke dalam 7 bentuk yaitu:

1. Kata Dasar (*Gokon*)

Kata dasar atau *Gokon* dalam bahasa Jepang adalah bentuk onomatope yang terdiri antara satu atau dua suku kata saja.

Contoh 1 suku kata : *ダ* yang artinya bunyi dari langkah kaki manusia.

Contoh 2 suku kata : *どき* yang artinya perasaan berdebar terdiri dari dua suku kata yaitu *ど* dan *き*. Kemudian perubahan yang lainnya juga mengikuti bentuk dasar tersebut.

2. Pemadatan Bunyi (*Sokuon*)

Pemadatan bunyi atau *sokuon* dalam bahasa Jepang adalah bentuk onomatope yang terdapat pemadatan suara di akhir kata. Pemadatan kata ini diwakilkan oleh huruf つ atau っ kecil. Pada bentuk pemadatan suara ini memiliki arti atau makna gerakan yang tiba-tiba atau sangat cepat. Contoh クルッ yang artinya gerakan kepala yang secara tiba-tiba menghadap ke belakang.

3. Penasalan Bunyi (*Hatsuon*)

Penasalan bunyi atau *hatsuon* dalam bahasa Jepang adalah bentuk onomatope yang di akhir katanya terdapat huruf ん. Pada bentuk *hatsuon* ini menunjukkan bahwa bunyi yang dihasilkan adalah bunyi yang ringan dan kuat serta menggema. Contoh: ビタン yang artinya bunyi dari papan yang jatuh.

4. Pemanjangan Bunyi (*Chouon*)

Pemanjangan bunyi atau *chouon* dalam bahasa Jepang adalah bentuk onomatope yang mengalami pemanjangan bunyi biasanya diwakilkan oleh simbol (ー). Bentuk ini memiliki fungsi yaitu menggambarkan kegiatan atau keadaan yang berlangsung lama. Contoh: ドーン yang artinya bunyi pukulan di meja.

5. Penambahan morfem (ri) atau (リ)

Bentuk penambahan ri atau 「リ」 pada akhir kata dalam onomatope. Biasanya menggambarkan atau menjelaskan sesuatu yang bersifat lembut, lunak, meleleh, atau suatu gerakan yang terjadi secara pelan. Contoh: はっきり yang artinya mengatakan sesuatu dengan jelas.

6. Bentuk Pengulangan

Bentuk pengulangan pada onomatope biasanya menjelaskan atau menggambarkan keadaan atau kegiatan yang bersifat berulang-ulang maupun terjadi secara terus-menerus. Contoh: *どきどき* yang artinya perasaan berdebar-debar.

7. Bentuk Perubahan Sebagian Bunyi

Bentuk onomatope ini mengalami perubahan pada sebagian bunyinya. Biasanya menjelaskan atau menggambarkan sesuatu yang tidak beraturan. Contoh: *めちゃくちゃ* yang artinya keterlaluhan atau sangat.

Sedangkan, Satoru (dalam Rachmadhani 2023) menjelaskan bahwa bentuk penulisan pada onomatope terbagi menjadi beberapa tipe, yaitu:

1. Bentuk ABAB

Pada bentuk penulisan ABAB ini artinya kosakata tersebut berasal dari suku kata A sebagai suku kata pertama dan B sebagai suku kata kedua yang diulang sehingga menjadi ABAB. Bentuk ini menggambarkan sesuatu kegiatan yang berulang-ulang terjadi. Contohnya *とことこ* yang berarti “berlari-lari kecil”.

2. Bentuk ABり(と) atau ABつと

Pada bentuk penulisan onomatope ABり(と) atau ABつと Bentuk ini merepresentasikan kegiatan yang dilakukan hanya sekali, seperti *ごろり(と)* ‘gorori (to)’ atau *ごろつと* ‘gorotto’.

1.4 Makna Onomatope

Ono (2016), memaparkan bahwa klasifikasi makna onomatope terbagi atas:

1. 自然 '*Shizen*' atau makna onomatope yang berhubungan dengan tiruan bunyi dan keadaan dari fenomena alam seperti cuaca, suhu, cairan, api, dan tanah. Contohnya: ザーザー '*Zaazaa*', スースー '*Suusuu*', dan sebagainya. Klasifikasi ini juga dinyatakan oleh Akimoto (2002) dengan nama tiruan fenomena alam. Selanjutnya, makna tiruan fenomena alam ini dijelaskan lagi secara mendetail oleh Ono (2016), bahwa makna onomatope *shizen* meliputi cuaca, suhu,
2. 人間 '*Ningen*' atau makna onomatope yang berhubungan dengan manusia seperti tiruan suara, pergerakan dan keadaan manusia.
Contohnya: じろじろ '*Jirojiro*', ぺらぺら '*Perapera*', おぎゃあおぎゃあ '*Ogyaaogyaa*', dan sebagainya. Klasifikasi ini juga dinyatakan oleh Akimoto (2002) dengan nama tiruan suara manusia, tiruan perilaku manusia, tiruan keadaan atau perasaan manusia, tiruan karakteristik fisik manusia, dan tiruan kondisi kesehatan manusia
3. 事物 '*Jibutsu*' atau onomatope yang berhubungan dengan hal-hal seperti pergerakan atau perubahan benda, bentuk atau keadaan benda, maupun bunyi yang dihasilkan benda. Contohnya: キイ '*kii*', ドンドン '*dondon*', dan ガチャガチャ '*gachagacha*'. Klasifikasi ini juga dinyatakan oleh Akimoto (2002) dengan nama tiruan bunyi benda, pergerakan benda, dan tiruan sifat atau keadaan suatu benda.

1.5 Onomatope Pada Manga

2.5.1 Jenis Onomatope dalam Manga

Secara garis besar jenis onomatope yang digunakan dalam manga dapat diklasifikasikan ke dalam dua jenis, yaitu giongo dan gitaigo (Pratiwi, 2017; Rdj dkk., 2018; Ramadhani dan Amri, 2022). Sementara itu, jika ditinjau berdasarkan jumlah penggunaannya, jumlah giongo menunjukkan jumlah penggunaan yang lebih banyak dibandingkan dengan gitaigo (Pratiwi, 2017; Rdj dkk., 2018; Ramadhani dan Amri, 2022).

2.5.2 Bentuk Onomatope dalam Manga

Bentuk onomatope yang telah diteliti oleh Utami (2018) pada data yang diperoleh dari komik *Miiko Desu! Volume 1-2*, *Kocchimuite! Miiko Volume 2*, 13, 14, 26, dan 28, *Kocchimuite! Miiko Marugoto Fanbook*, *Kocchimuite! Miiko Selection Volume 5* dan 7, dan *Meitantei Conan Volume 20*, 21, 22, dan 38. Utami meneliti dari beberapa jenis komik tersebut hanya terfokus pada bunyi panjang (*chouon*) bahwa bentuk onomatope yang berbunyi panjang (*chouon*) terdapat 64 data yaitu, bunyi panjang yang mengalami reduplikasi sebanyak 14 data, bunyi panjang yang mengalami penasalan terdapat 14 buah data, bunyi panjang yang mengalami pemadatan terdapat 12 data, bunyi panjang yang mengalami perubahan sebagian suara dan penasalan terdapat 4 data, dan bunyi yang mengalami reduplikasi dan penasalan sebanyak 3 data.

Selanjutnya Nabilah&Djaya (2019) melakukan penelitian mengenai bentuk onomatope pada digital manga berjudul *Barakamon*. Hasil data yang ditemukan sebanyak 50 onomatope dan terbagi ke dalam beberapa bentuk yaitu, pengulangan sebanyak 25 data, pemadatan suara 7 data, akhiran ri 1 data, akhiran n 3 data, dan pemanjangan suara 7 data.

Lalu penelitian yang dilakukan oleh Rachmadhani (2023) yang menganalisis bentuk onomatope pada manga *Fumetsu no Anata E* Volume 1. Kesimpulan yang Rachmadani kemukakan adalah:

Terdapat 158 ragam data onomatope yang berada pada manga *Fumetsu no Anata E* Volume 1 yang menghasilkan 9 bentuk onomatope yang berbeda, yaitu:

1. Bentuk dasar dengan bentuk penulisan A dan penulisan AB.
2. Bentuk pengulangan dengan bentuk penulisan AA dan bentuk penulisan ABAB.
3. Bentuk penasalan suara (*hatsuon*) dengan bentuk penulisan A \sim dan bentuk penulisan AB \sim .
4. Bentuk pemanjangan bunyi (*chouon*) dengan bentuk penulisan A—dan bentuk penulisan AB—.
5. Bentuk pemadatan suara (*sokuon*) dengan bentuk penulisan A \succ dan bentuk penulisan AB \succ .

2.5.3 Makna Onomatope dalam Manga

Terdapat beberapa penelitian mengenai makna onomatope salah satunya yang telah diteliti oleh Rachmadani (2023) yang menganalisis makna onomatope pada manga *Fumetsu no Anata E*. Pada manga tersebut terdapat 380 buah onomatope diklasifikasikan ke dalam klasifikasi makna onomatope yang berhubungan dengan manusia (*ningen*) memiliki makna seperti pergerakan manusia saat berjalan, berguling, makan, jatuh, melempar, memukul, menekan dan berbenturan dengan sesuatu, makna tiruan suara manusia seperti suara tiupan, teriakan, tangisan, batuk dan sendawa, serta makna keadaan manusia seperti saat

tidak dapat berkata-kata, tersenyum, tersentak, mengantuk, merasa bersemangat, dan keadaan saat suasana ramai.

Selanjutnya ada klasifikasi makna onomatope yang berhubungan dengan hal-hal benda (*jibutsu*), yang memiliki makna seperti pergerakan benda yang bergesekan, menusuk, membentur sesuatu, meluncur, ditarik, berguling, memotong, dan jatuh, makna tiruan bunyi seperti bunyi benturan, bunyi gesekan, bunyi benda patah, bunyi berderit, bunyi benda dipukul, benda jatuh, dan bunyi percikan api, tiruan keadaan benda seperti saat air mendidih, perubahan benda, dan saat meregang.

Kemudian ada klasifikasi makna onomatope yang berhubungan dengan alam (*shizen*) seperti tiruan keadaan fenomena alam seperti cuaca berangin, dan saat air menggelegak, serta tiruan bunyi alam seperti bunyi air menggelegak, dan air mengalir, lalu yang terakhir ada klasifikasi makna lainnya (その他) onomatope yang berhubungan dengan pergerakan hewan seperti berjalan, makan, jatuh, memukul, mematahkan, menginjak, menggigit, dan membentur sesuatu, serta mematahkan atau merobek sesuatu, makna tiruan suara yang dihasilkan oleh hewan seperti suara tiupan, raungan, suara saat bernafas, dan sendawa.

Selain itu, terdapat makna berupa keadaan 80 hewan seperti saat merinding dan tertidur. Berdasarkan data yang dikemukakan pada pembahasan di atas, diketahui bahwa terdapat 2 onomatope yang masing-masing memiliki 2 makna yang berbeda, yaitu onomatope グ dan ズ .

Lalu penelitian makna onomatope juga dilakukan oleh Utami (2018) ia meneliti beberapa manga dan memilahnya ke dalam makna onomatope yang

berbunyi panjang. Ia menyimpulkan onomatope yang paling banyak berbunyi panjang adalah tiruan bunyi benda yaitu 26 data dari 112 data. Lalu tiruan keadaan atau perasaan manusia sebanyak 17, tiruan suara manusia 16, tiruan pergerakan manusia sebanyak 14, tiruan fenomena alam sebanyak 8, tiruan pergerakan manusia sebanyak 14, tiruan fenomena alam sebanyak 8 data, tiruan suara binatang 9, tiruan kondisi kesehatan manusia 3 data, tiruan pergerakan benda 8 data, tiruan keadaan atau sifat benda 9 data, dan karakteristik fisik manusia sebanyak 1 data.

Berdasarkan data di atas Utami (2018) mengelompokan makna onomatope tersebut menjadi kedalam beberapa kelompok yaitu :

1. Tiruan fenomena alam terbagi atas tiruan bunyi air, angin, dan api.
2. Tiruan suara binatang terbagi atas tiruan suara serangga, burung gagak, kucing, dan tiruan suara babi.
3. Tiruan suara manusia terbagi atas tiruan suara menguap, sorakan, dengkuran, siulan, tangisan, dan desahan nafas.
4. Tiruan perilaku manusia terbagi atas tiruan gerakan tercebur, gerakan memukul, mendorong, menempelkan wajah di kaca, mengingat sesuatu, memeluk, mencubit, lari, langkah kaki, dan gerakan menonjok.
5. Tiruan keadaan atau perasaan manusia terbagi atas tiruan perasaan kaget, tercengang, takut, malu, kesal, sangat senang, tertekan, ngantuk, dan perasaan sedih.
6. Tiruan kondisi kesehatan manusia terbagi atas tiruan keadaan perut yang sangat sakit, keadaan sesak nafas karena emosi, tiruan keadaan saat mual.

7. Tiruan bunyi benda terbagis atas bunyi bel, benda jatuh, lonceng, bunyi piring pecah, bunyi bola yang dilempar, penyedot debu, telpon yang terputus, bunyi barang-barang, bunyi bola *baseball* yang dipukul dengan tongkat *baseball*, bunyi minyak panas, suara deru mobil, bunyi minuman yang disedot, bunyi *hair dryer*, bunyi kereta, bunyi jendela yang dibuka, bunyi tembakan ledakan, bunyi pintu lift, bunyi mesin fax, dan bunyi kamera yang sedang merekam.
8. Tiruan pergerakan benda terbagi atas tiruan gerakan cangkir yang jatuh menabrak cangkir lain, gerakan pedal sepeda, gerakan obat yang larut dalam air, gerakan mobil terjun ke dalam jurang, gerakan mobil terhenti, gerakan balon membesar, dan gerakan resleting dibuka.
9. Tiruan keadaan atau sifat benda terbagis atas tiruan suasana yang hening, tiruan suasana yang menegangkan, tiruan keadaan suatu benda yang terlihat bersinar, dan tiruan keadaan suatu benda yang berantakan.

Selain itu Utami (2018) mendapatkan bahwa terdapat beberapa onomatope yang memiliki bunyi yang sama namun makna yang dimiliki berbeda, dan juga terdapat onomatope yang memiliki makna yang sama namun bunyinya berbeda contohnya pada onomatope *chuu* yang menggunakan huruf hiragana mempunyai makna menyeruput es dengan perlahan sedangkan *chuu* yang menggunakan huruf katakana mempunyai makna gerakan menyeruput es secara cepat dan keras.