BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Semantik

2.1.1. Pengertian Semantik

Aminuddin (2008) menjelaskan bahwa semantik yang semula berasal dari bahasa Yunani, mengandung makna *to signify* atau memaknai. Sebagai istilah teknis, semantik mengandung pengertian "studi tentang makna". Dengan anggapan bahwa makna menjadi bagian dari bahasa, maka semantik merupakan bagian dari linguistik. Seperti halnya bunyi dan tata bahasa, komponen makna dalam hal ini juga menduduki tingkatan tertentu. Apabila komponen bunyi pada umumnya menduduki tingkat pertama, tata bahasa pada tingkat kedua, maka komponen makna menduduki tingkat paling akhir. Hubungan ketiga komponen itu sesuai dengan kenyataan bahwa:

1) Bahasa pada awalnya merupakan bunyi-bunyi abstrak yang mengacu pada adanya lambang-lambang tertentu.
2) Lambang-lambang merupakan seperangkat sistem yang memiliki tataan dan hubungan tertentu.
3) Seperangkat lambang yang memiliki bentuk dan hubungan itu mengasosiasikan adanya makna tertentu.

2.1.2. Semantik dan Linguistik

Makna adalah unsur yang menyertai aspek bunyi, jauh sebelum hadir kegiatan komunikasi. Sebagai unsur yang melekat pada bunyi, makna juga senantiasa menyertai sistem relasi dan kombinasi bunyi dalam satuan struktur yang lebih besar seperti yang akhirnya terwujud dalam kegiatan komunikasi.

Akan tetapi, disadari atau tidak, mulai dari tataran abstraksi, relasi dan kombinasi, serta komunikasi, aspek bunyi dan makna pada dasarnya sudah terlibatkan dalam suatu kondisi yang cukup kompleks. Disebut demikian karena pada tataran abstraksi saja, bunyi dan makna sudah berhubungan dengan masyarakat pemakai, baik secara kolektif maupun secara individual. Sementara dalam relasi dan kombinasi maupun dalam komunikasi, bunyi dan makna, selain berkaitan dengan sistem internal kebahasaan, masyarakat pemakai yang memiliki latar sosial budaya tertentu juga telah mengacu pada adanya sistem pemakaian maupun konteks pemakaian itu sendiri.

Dari adanya sejumlah tataran dan kompleksitas itu, dapat dimaklumi bahwa meskipun *makna* dan *lambang* serta aspek *semantik* dan *tata bahasa* merupakan unsur-unsur yang tidak dapat dipisah-pisahkan dalam menentukan hubungan *semantik* dan *linguistik* (Aminuddin, 2008).

2.1.3. Jenis-jenis Makna

Menurut Wijana dan Rohmadi (2011) ada berbagai jenis makna di dalam bahasa yang secara dikotomis dibedakan menjadi beberapa macam.

Penggolongan makna-makna ini dilihat dari sudut pandang yang berbeda-beda. Adapun jenis-jenis makna itu adalah:

1) Makna Leksikal dan Makna Gramatikal

Satuan atau unit semantik terkecil di dalam bahasa disebut *leksem*. Seperti halnya fonem di dalam fonologi, dan morfem di dalam morfologi, leksem juga bersifat abstrak. Leksem menjadi dasar pembentukan suatu kata. Kata *membeli, dibeli, terbeli,* dan *pembelian* dibentuk dari leksem yang sama, yakni *beli*. Makna *beli* dapat diidentifikasikan tanpa menggabungkan unsur ini dengan unsur yang lain. Makna yang demikian itu disebut makna leksikal. Selain itu, ada pula satuan kebahasaan yang baru dapat diidentifikasi setelah satuan itu bergabung dengan satuan kebahasaan yang lain. Makna yang demikian ini disebut makna gramatikal.

2) Makna Denotatif dan Makna Konotatif

Makna kata *wanita* dan *perempuan* kesemuanya mengacu kepada referen atau acauannya di luar bahasa, yaitu ‘orang yang berjenis kelamin feminim’. Keseluruhan komponen makna yang dimiliki oleh sebuah kata disebut *denotata*. Oleh karenanya, makna yang demikian disebut makna denotatif. Walaupun *wanita* dan *perempuan* memiliki makna denotatif yang sama, tetapi masing-masing mempunyai nilai emotif yang berbeda. Nilai emotif di sini menyangkut nuansa halus dan kasar. Nilai emotif yang terdapat pada suatu bentuk kebahasaan disebut *konotasi*. Oleh karenanya, wanita dan perempuan dikatakan memiliki makna konotatif yang berbeda.

Kata *wanita* memiliki nuansa makna halus, sedangkan perempuan memiliki nuansa makna yang (lebih) kasar.

3) Makna Literal dan Makna Figuratif

Makna sebuah bentuk kebahasaan ada yang belum mengalami perpindahan penerapan kepada referen yang lain. Kata *buaya* yakni ‘sebangsa binatang melata yang hidup di sungai-sungai besar atau rawa-rawa’, makna *buaya* di sini secara lugas mengacu kepada referennya yang harfiah. Makna *buaya* dalam kata ini disebut dengan *makna literal* atau *makna lugas* atau *makna harfiah*.

Berbeda dengan *buaya* ‘sebangsa binatang melata yang hidup di sungai-sungai besar atau rawa-rawa’, makna dari kata ini bisa disimpangkan kepada referen yang lain untuk berbagai tujuan etis (moral), estetis (keindahan), insultif (penghinaan), dan sebagainya. Makna bentuk kebahasaan yang menyimpang dari referennya biasa disebut *makna figuratif*.

4) Makna Primer dan Makna Sekunder

Makna leksikal, makna denotatif, dan makna literal adalah makna-makna yang dapat diketahui oleh pemakai bahasa tanpa bantuan konteks. Makna satuan kebahasaan yang dapat diidentifikasi tanpa bantuan konteks disebut *makna primer*. Sementara itu, makna gramatikal, makna konotatif, dan makna figuratif hanya dapat diidentifikasi oleh pemakai bahasa

dengan bantuan konteks. Makna satuan kebahasaan yang hanya dapat diidentifikasikan lewat konteks pemakaian bahasa disebut *makna sekunder*.

2.2. *Giongo*

2.2.1. Definisi *Giongo*

Giongo biasa disebut juga *giseigo, shaongo, onomatope* dan sebagainya yaitu kata-kata yang dinyatakan dengan bunyi bahasa seperti suara tertawa orang, suara tangisan, suara burung, binatang buas, serangga dan sebagainya, berbagai macam bunyi benda yang keluar di dunia ini, bunyi benda yang keluar secara buatan, bunyi gema dan sebagainya. Misalnya kata *goon* pada kalimat *kane ga goon to naru* "lonceng berbunyi gong", *wanwan* pada kalimat *inu ga wanwan to hoeru* "anjing menyalak gukguk" dan sebagainya (Sudjianto dan Dahidi, 2009).

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Fukuda (2003) dalam kalimat berikut:

> *Japanese onomatopoeia is based on imitating natural sounds, but it also mimics, or represents, conditions and states that produce no sound at all.*
> Onomatope bahasa Jepang didasarkan pada meniru suara alam, tetapi juga meniru, mewakili, kondisi dan menyatakan sesuatu yang tidak berbunyi sama sekali (Fukuda, 2003).

Sedangkan Yamaguchi (2002) menjelaskan bahwa giongo adalah sebagai berikut:

> 擬音語というのは、「ほうほけきょー」「がたがた」などの、物音や声を私たちの発音で写しとった言葉です。
> *Giongo* adalah kata-kata seperti *houhokekyoo*, *gatagata*, dan lainnya, tiruan bunyi yang dilafalkan oleh manusia (Yamaguchi,2002).

Menurut Hanata dan Hibiya (1989) *giongo* adalah kata-kata yang menggambarkan suara yang ada disekeliling kita. *Giongo* dibagi menjadi dua, yaitu:

1) *Giongo* adalah kata-kata yang menunjukkan bunyi benda mati.
2) *Giseigo* adalah kata-kata yang menunjukkan suara makhluk hidup.

Dari berbagai definisi diatas, penulis menyimpulkan bahwa *giongo* adalah kata-kata yang menunjukkan tiruan bunyi dan suara di sekeliling kita yang dihasilkan oleh benda mati ataupun makhluk hidup.

2.2.2. *Giongo* dan Perlambangan Bunyi dalam Bahasa Jepang

Menurut Fukuda (2003) *giongo* dalam bahasa Jepang dimaksudkan untuk menirukan bunyi-bunyi gejala alam, tetapi semua ini tergantung kepada latar belakang budaya masing-masing. Setiap budaya dan bahasa mempunyai sedikit perbedaan dalam menirukan bunyi-bunyi gejala alam. Berikut adalah beberapa contoh sederhana dari *giongo* dalam bahasa jepang:

1) どん *Don* (tiruan bunyi ledakan)
2) ばん *Ban* (tiruan bunyi letusan)
3) きい *Kii* (tiruan bunyi melengking)
4) ううう *Uu* (tiruan bunyi rintihan)
5) どう *Dou* (tiruan bunyi benda yang berat bergerak)
6) だあん *Daan* (tiruan bunyi tembakan)

7) ぜえぜえ *Zeezee* (tiruan bunyi desahan)

8) じいじい *Jiijii* (tiruan bunyi desisan)

Berikut adalah kata-kata yang menirukan suara binatang:

9) きいきい *Kiikii* (tiruan suara monyet)

10) ぐうぐう *Guuguu* (tiruan suara burung merpati)

11) けろけろ *Kerokero* (tiruan suara katak)

12) こけこっこ *Kokekokko* (tiruan suara ayam)

13) こんこん *Konkon* (tiruan suara rubah)

14) ひひいん *Hihiin* (tiruan suara kuda)

15) ぶうぶう *Buubuu* (tiruan suara babi)

16) もうもう *Moumou* (tiruan suara sapi)

Seperti dalam bahasa-bahasa lain, bahasa Jepang juga memiliki banyak kosakata yang menunjukkan benda yang bergerak atau digerakkan, seperti pada contoh berikut ini:

17) ずしずし *Zushizushi* (tiruan bunyi gema yang disebabkan oleh benda besar atau suara binatang besar)

18) ざあざあ *Zaazaa* (tiruan bunyi gerakan dari air yang berjumlah banyak, pasir, atau benda bubuk)

19) ごろごろ *Gorogoro* (tiruan bunyi petir)

20) がつん *Gatsun* (tiruan bunyi pukulan dari benda ramping yang keras dengan benda keras lainnya)

21) だらだら *Daradara* (tiruan bunyi cairan yang lengket atau kental jatuh)

22) そよそよ *Soyosoyo* (tiruan bunyi hembusan angin yang menyegarkan)

23) しゃりしゃり *Sharishari* (tiruan bunyi gesekan benda keras dengan benda yang tipis)

24) ぎゃあぎゃあ *Gyaagyaa* (tiruan suara binatang yang sedang bersemangat atau suara tangisan manusia)

Tentu saja dalam *giongo* bahasa Jepang juga terdapat kata-kata yang menunjukkan orang berbicara, seperti:

25) ぺちゃぺちゃ *Pechapecha* (percakapan yang berlanjut dan berisik)

26) べちゃべちゃ *Bechabecha* (percakapan yang tidak terkontrol dan berisik)

27) くどくど *Kudokudo* (percakapan yang berulang terus-menerus)

28) こそこそ *Kosokoso* (percakapan rahasia, diam-diam, atau sembunyi-sembunyi)

29) のらりくらり *Norarikurari* (percakapan yang tidak berguna dan tidak berujung)

30) ずけずけ *Zukezuke* (percakapan tanpa menahan)

31) ひそひそ *Hisohiso* (percakapan yang berbisik-bisik)

32) べらべら *Berabera* (percakapan yang sepele dan terus- menerus)

Banyak sekali *giongo* yang sebenarnya tiruan bunyi tetapi menunjukkan penampilan luar, perbuatan atau juga kondisi yang pada dasarnya tidak mengeluarkan bunyi yang disebut dengan *gitaigo*, seperti:

33) しいん *Shiin* (keadaan diam, kesunyian, atau keheningan)

34) ひんやり *Hinyari* (keadaan atau perasaan yang sangat tidak menyenangkan)

35) ごちゃごちゃ *Gochagocha* (keadaan suatu yang bercampur tanpa urutan tertentu)

36) じろじろ *Jirojiro* (keadaan ketika atau sedang melihat, menatap)

37) ぴったり *Pittari* (keadaan sesuatu yang cocok dengan sempurna)

38) じわじわ *Jiwajiwa* (keadaan suatu benda yang melakukan proses perubahan secara pelan-pelan dan pasti)

39) おどおど *Odoodo* (perasaan gelisah akan kekuatiran atau ketakutan)

2.2.3. Perlambangan Bunyi dalam Huruf Vokal Bahasa Jepang

Fukuda (2003) menjelaskan bahwa lima huruf vokal dalam bahasa Jepang (*a, i, u, e, o*) mempunyai makna simbolis jika digunakan dalam *giongo*. Pada huruf vokal *i* menunjukkan sesuatu yang kecil atau cepat, sedangkan huruf vokal *a*, *u*, dan *o* adalah kebalikannya, menunjukkan sesuatu yang besar atau lambat. Dibandingkan dengan huruf vokal lainnya huruf vokal *e* jarang digunakan dalam *giongo*, huruf ini biasanya menunjukkan

sesuatu yang bersifat negatif. Berikut adalah beberapa contoh *giongo* dengan huruf vokal *i* yang menunjukkan sesuatu yang kecil atau cepat:

40) ちびちび *chibichibi* (keadaan ketika melakukan suatu kegiatan kecil pada satu waktu)

41) きらきら *kirakira* (keadaan suatu sumber cahaya kecil yang berkedip berulang kali)

42) いそいそ *isoiso* (keadaan suatu pergerakkan yang lincah dan bersemangat)

43) しとしと *shitoshito* (keadaan turun hujan gerimis yang tenang)

Berikut adalah beberapa contoh *giongo* huruf vokal *a* yang menunjukkan suara atau bunyi jelas atau bersih, huruf vokal *i* yang menunjukkan suara atau bunyi bernada tinggi, dan huruf vokal *o* yang menunjukkan suara atau bunyi bernada rendah:

44) かんかん *kankan* (tiruan bunyi jelas atau bersih yang disebabkan oleh benda kecil dan keras berbenturan secara berulang-ulang terhadap permukaan benda yang sangat keras dan relatif kecil)

45) きんきん *kinkin* (tiruan bunyi benda logan yang menghasilkan suara bernada tinggi dan tajam)

46) こんこん *konkon* (tiruan bunyi benda kecil yang keras menghantam permukaan yang keras dan menghasilkan bunyi yang bernada rendah)

Contoh dari vokal huruf *e* yang menunjukkan sesuatu yang bersifat negatif:

47) へとへと *hetoheto* (keadaan yang sangat melelahkan)

48) へらへら *herahera* (keadaan tertawa yang bodoh)

49) へなへな *henahena* (keadaan membungkuk dibawah tekanan)

50) べろん *beron* (keadaan ketika menjulurkan lidah)

Karakteristik lain dari huruf vokal bahasa Jepang dalam *giongo* adalah huruf vokal pendek menunjukkan suara atau bunyi yang dikeluarkan pendek dan suata kegiatan atau keadaan yang berjangka waktu pendek. Sedangkan huruf vokal panjang menunjukkan suara atau bunyi yang dikeluarkan panjang dan kegiatan atau keadaan yang berjangka waktu panjang, sebagai contoh:

51) じっと立つ *jitto tatsu* (berdiri tanpa bergerak)

52) じいっと立つ *jiitto tatsu* (berdiri tanpa bergerak dalam waktu yang lama)

53) ぱっと開く *patto hiraku* (membuka)

54) ぱあっと開く *paatto hiraku* (membuka dalam ruang lingkup yang lebih lebar)

2.2.4. Perlambangan Bunyi dalam Huruf Konsonan Bahasa Jepang

Untuk huruf konsonan dalam *giongo*, Fukuda (2003) menjelaskan bahwa huruf konsonan *k* biasanya menunjukkan suara atau bunyi yang ringan atau bernada tinggi. Sebaliknya, pada huruf konsonan *g* menunjukkan suara atau bunyi yang berat, tumpul, atau bernada rendah. Contoh:

55) かあかあ *kaakaa* (tiruan suara tangisan burung)

56) があがあ *gaagaa* (tiruan suara tangisan bebek, ratapan manusia, bunyi keras mesin)

57) かん *kan* (tiruan bunyi benda logam ringan yang saling bertabrakan)

58) がん *gan* (tiruan bunyi benda logam yang saling bertabrakan dengan keras)

Huruf konsonan *s* menunjukkan bunyi benda yang bergesekkan (benda ringan atau kecil). Sebaliknya, huruf konsonan *z* (termasuk じ *ji*) menunjukkan sesuatu yang tumpul, berat, besar, atau kotor. Contoh:

59) さあっと *saatto* (tiruan bunyi gerakan yang cepat dan ringan)

60) ざあっと *zaatto* (tiruan bunyi cairan, pasir, atau zat kasar yang tiba-tiba bergerak maju, jatuh, atau runtuh)

61) さくさく *sakusaku* (tiruan bunyi yang lemah, benda ringan seperti pasir yang dipindahkan, dicampurkan, atau didorong secara berulang-ulang)

62) ざくざく *zakuzaku* (tiruan bunyi yang keras, benda padat, keras, kasar yang dicampur atau diaduk bersama)

Huruf konsonan *t* (termasuk ち *chi*) menunjukkan bunyi yang ringan (tajam, ringan, kecil) dan bertolak belakang dengan huruf konsonan *d* (termasuk ぢ *ji* dan づ *zu*) yang menunjukkan bunyi yang berat, besar, tumpul, atau kotor. Contoh:

63) とんとん *tonton* (tiruan bunyi yang lemah, benda ringan yang dipukulkan secara berulang-ulang)

64) どんどん *dondon* (tiruan bunyi yang keras, benda padat yang saling dipukulkan)

65) とろっと *torotto* (keadaan cairan yang kental dan licin)

66) どろっと *dorotto* (keadaan cairan yang kental dan padat)

Huruf konsonan *h* (termasuk ふ *fu*) menunjukkan sesuatu yang bersih, ringan, cepat, atau kecil. Lalu, huruf konsonan *p* menunjukkan sesuatu yang tajam, ringan, mungil, atau sesuatu yang memantulkan, dan huruf konsonan *b* yang menunjukkan sesuatu yang tumpul, berat, besar, atau kotor. Huruf konsonan *h* disebut juga sebagai *seion*「清音」(yang tidak disuarakan), huruf konsonan *p* disebut *han-dakuon*「半濁音」(sebagian disuarakan), dan huruf konsonan *b* disebut *dakuon*「濁音」(disuarakan). Kategori *han-dakuon* hanya bisa diterapkan di seri huruf konsonan *h*. Pada huruf konsonan *k*, *s*, dan *t* hanya bisa diterapkan pada kategori *seion* dan *dakuon*, tidak pada *han-dakuon*. Contoh:

67) はたはた *hatahata* (tiruan bunyi mengepak angin dari sayap, kain, dan lainnya yang sejenis)

68) ぱたぱた *patapata* (tiruan bunyi benda yang tipis, ringan yang dikepakkan atau ketika memukul sesuatu. Atau tiruan bunyi tangan atau kaki yang bergerak dengan sibuk)

69) ばたばた *batabata* (tiruan bunyi benda tipis seperti kain dan sejenisnya yang dikepakkan atau dipukulkan kesuatu benda. Atau tiruan bunyi sayap, atau tangan dan kaki yang bergerak dengan sibuk dalam gerakan kecil)

70) はっと *hatto* (keadaan terkejut ketika menghadapi sesuatu yang tidak terduga)

71) ぱっと *patto* (keadaan ketika menghadapi kegiatan, tindakan, perubahan yang terduga)

72) ばっと *batto* (keadaan ketika mendapatkan sesuatu yang tiba-tiba terjadi)

2.2.5. Karakteristik *Giongo*

Menurut Fukuda (2003) jika dilihat dari bentuk struktur, *giongo* bisa dibagi menjadi tiga karakteristik, yang tiap bentuk mempunyai makna tersendiri.

2.2.5.1. *Jougo*「畳語」

Jougo adalah kata berulang, dimana terdapat pengulangan pada bunyi atau silabel tertentu di dalam kata. Jika berhubungan dengan bunyi atau kegiatan atau gerakan, biasanya menunjukkan sesuatu yang berulang-ulang atau terus-menerus. Contoh:

73) くどくど *kudokudo* (melakukan kegiatan yang sama berulang-ulang)

74) うつらうつら *utsurautsura* (keadaan bolak-balik antara terjaga dan setengah tidur)

Jika berhubungan dengan suatu kondisi dan keadaan yang akan terjadi, *giongo* kata berulang menunjukkan suatu kondisi yang sudah terjadi. Contoh:

75) べろべろ *berobero* (keadaan mabuk total)

76) くたくた *kutakuta* (kondisi lelah total)

Kondisi lain yang ditunjukkan oleh kata berulang adalah jumlah jamak. Contoh:

77) ごほんごほん *gohongohon* (tiruan suara batuk yang lebih dari sekali)

78) ちょんちょん *chonchon* (tanda dua garis kecil "*dakuten*" 「濁点」 yang terdapat pada huruf kana)

Giongo kata berulang juga bisa menunjukkan sesuatu yang sudah diperiksa atau dikonfirmasi pada waktu tertentu. Contoh:

79) じろじろ *jirojiro* (keadaan menatap kepada sesuatu secara langsung dan berulang-ulang dengan tatapan yang menyerang)

80) しげしげ *shigeshige* (keadaan menatap kepada sesuatu secara sering dan sungguh-sungguh)

Giongo kata berulang juga bisa menunjukkan sesuatu yang sudah diperiksa atau dikonfirmasi pada batas-batas jangka waktu tertentu. Contoh:

81) きょろきょろ kyorokyoro (keadaan melihat kesekitar dengan gugup terhadap pemandangan yang asing, untuk mencari sesuatu yang hilang, dan sebagainya)

82) きょときょと kyotokyoto (keadaan menatap langsung kesana-kesini secara gugup dikarenakan rasa gelisah, takut, dan sebagainya)

2.2.5.2. *Seion*「清音」dan *Dakuon*「濁音」

Di dalam *giongo* terdapat huruf konsonan *h seion*「清音」(yang tidak disuarakan), huruf konsonan *p* disebut *han-dakuon*「半濁音」(sebagian disuarakan), dan huruf konsonan *b* disebut *dakuon*「濁音」(disuarakan). *seion* menunjukkan sesuatu yang bersih, ringan, cepat, atau kecil. Lalu, *han-dakuon* menunjukkan sesuatu yang tajam, ringan, mungil, atau sesuatu yang memantulkan, dan *dakuon* yang menunjukkan sesuatu yang tumpul, berat, besar, atau kotor. Contoh:

83) はたはた *hatahata* (tiruan bunyi mengepak angin dari sayap, kain, dan lainnya yang sejenis)

84) ぱたぱた *patapata* (tiruan bunyi benda yang tipis, ringan yang dikepakkan atau ketika memukul sesuatu. Atau tiruan bunyi tangan atau kaki yang bergerak dengan sibuk)

85) ばたばた *batabata* (tiruan bunyi benda tipis seperti kain dan sejenisnya yang dikepakkan atau dipukulkan kesuatu benda.

Atau tiruan bunyi sayap, atau tangan dan kaki yang bergerak dengan sibuk dalam gerakan kecil)

86) はっと *hatto* (keadaan terkejut ketika menghadapi sesuatu yang tidak terduga)

87) ぱっと *patto* (keadaan ketika menghadapi kegiatan, tindakan, perubahan yang terduga)

88) ばっと *batto* (keadaan ketika mendapatkan sesuatu yang tiba-tiba terjadi)

2.2.5.3. *Gobion*「語尾音」

Gobion atau bunyi akhir kata menunjukkan bunyi dimana akhir kata dari sebuah *giongo* dapat memberikan makna tertentu. Terdapat lima jenis *gobion* yang tiap jenis mempunyai makna tersendiri yang berhubungan dengan suara atau bunyi, gerakan, dan kondisi.

1. *Sokuon*「促音」

Sokuon「っ」biasanya diikuti oleh partikel *to*「と」. Jika berhubungan dengan suara atau bunyi, *sokuon* menunjukkan suara yang tiba-tiba atau mendadak. Contoh:

89) ばしっと *bashitto* (tiruan bunyi yang muncul ketika sebuah tongkat atau sejenisnya tiba-tiba patah atau menghantam benda lain)

90) ぶすっと *busutto* (tiruan bunyi yang muncul ketika benda semacam tongkat ditusukkan langsung secara paksa terhadap zat yang lunak dan tebal)

Jika berhubungan dengan pergerakan, *sokuon* menunjukkan sesuatu yang tiba-tiba bergerak, kecepatan, atau paksaan. Contoh:

91) ぱっと *patto* (menunjukkan gerakan, kegiatan, perubahan yang tiba-tiba dan cepat)

92) じろっと *jirotto* (keadaan ketika memberikan pandangan yang fokus kepada satu arah pada waktu yang singkat)

Pada kondisi yang sudah pasti, *sokuon* menangkap saat kejadian dan kondisi tersebut sedang terjadi. Contoh:

93) ふわっと *fuwatto* (menangkap sesuatu yang empuk dan ringan)

94) ぼけっと *boketto* (menunjukkan pikiran yang kosong atau kurang perhatian)

2. Akhiran *Ri*「り」

Sama seperti halnya *sokuon*, akhiran *ri* juga mempunyai perbedaan makna tergantung kepada apa itu menunjukkan suara atau bunyi, gerakan, ataupun kondisi yang sudah pasti. Jika berhubungan dengan suara atau bunyi, akhiran *ri* menunjukkan bahwa suara atau bunyi tersebut sempurna (tidak tiba-tiba ataupun memanjang). Contoh:

95) ぺしゃり *peshari* (tiruan bunyi suatu benda yang hancur atau runtuh akibat ditekan)

96) かちり *kachiri* (tiruan bunyi benda logam keras yang dipukulkan pada benda lainnya)

Jika berhubungan dengan gerakan, akhiran *ri* menunjukkan bahwa gerakan tersebut telah direncanakan sebelumnya, telah disimpulkan, atau seluruh proses dari gerakan tersebut dimengerti sepenuhnya. Contoh:

97) ころり *korori* (menunjukkan keadaan suatu benda bulat dan kecil yang berputar, yang menfokuskan terhadap putarannya meskipun kenyataannya sudah selesai berputar dan kegiatan tersebut tidak bisa diulang kembali)

98) するり *sururi* (menunjukkan sesuatu yang dengan cepatnya menjauh dan bebas, yang menfokuskan terhadap hasil dari kegiatan tersebut)

Jika berhubungan dengan kondisi yang sudah pasti, akhiran *ri* menegaskan bahwa kondisi tersebut sudah pasti dan telah berakhir (kecuali sesuatu yang masih berlangsung). Contoh:

99) ぴたり *pitari* (menunjukkan suatu yang patuh kepada yang lainnya, yang menfokuskan pada situasi dimana kejadian tersebut selesai)

100) ふんわり *funwari* (menunjukkan suatu yang ringan melayang, yang menfokuskan pada situasi dimana kejadian tersebut selesai)

3. *Hatsuon*「撥音」

Sama seperti halnya *sokuon* dan akhiran *ri*, *hatsuon* atau akhiran *n*「ん」juga mempunyai makna yang berbeda tergantung kepada apa itu menunjukkan suara atau bunyi, gerakan, atau suatu keadaan yang sudah pasti. Jika berhubungan dengan suara atau bunyi, akhiran *n* menunjukkan bahwa suara atau bunyi tersebut menggema atau bergema. Contoh:

101) こんこん konkon (tiruan bunyi batuk kering yang berulang-ulang, dimana bunyi tersebut relatif kecil dengan sedikit bergema)

102) ごほんごほん gohongohon (tiruan bunyi batuk basah yang berulang-ulang dan lebih bergema)

Jika berhubungan dengan gerakan, akhiran *n* menunjukkan sesuatu yang memantul, melebar, atau sesuatu yang kuat (bukan sesuatu yang dibatasi, dikontrol, atau suatu yang lemah). Contoh:

103) ぱたん *patan* (tiruan bunyi yang menunjukkan benda tipis dan keras bertabrakan dengan benda lainnya)

104) ばたん *batan* (tiruan bunyi yang menunjukkan benda keras dan berat bertabrakan dengan benda lainnya)

Jika berhubungan dengan kondisi atau keadaan yang sudah pasti, akhiran *n* menegaskan bahwa kondisi itu pasti. Contoh:

105) どろん *doron* (menunjukkan keadaan cairan kental dan padat mengambang, yang menfokuskan bahwa cairan tersebut mengambang)

106) ぷつん *putsun* (menunjukkan keadaan sesuatu yang rusak, yang menfokuskan keadaan yang membuat barang itu rusak dan tidak bisa balik seperti keadaan semula)

4. *Chouon*「長音」

Chouon adalah vokal panjang, pada jenis ini kata diakhiri oleh vokal yang panjang. Jika berhubungan dengan suara atau bunyi, *chouon* menunjukkan bahwa tiruan suara atau bunyi tersebut berkepanjangan. Contoh:

107) さあ *saa* (tiruan bunyi suara mesin yang tenang ketika dinyalakan)

108) すうすう *suusuu* (tiruan bunyi suara air yang melewati lubang kecil tanpa henti)

Jika berhubungan dengan gerakan atau tindakan, *chouon* menunjukkan proses tersebut berkepanjangan.

109) ぱあ *paa* (tiruan bunyi yang menunjukkan sesuatu dibentangkan secara langsung dengan tenaga yang diperhitungkan)

110) のうのう *nounou* (menunjukkan keadaan seseorang yang beristirahat dengan nyaman dengan merentangkan badan)

Jika berhubungan dengan keadaan atau kondisi, *chouon* menegaskan keadaan atau kondisi alami tersebut. Contoh:

111) ぴたあ *pitaa* (menunjukkan sesuatu sangat patuh kepada lainnya; lebih tegas dari *giongo* ぴた *pita*)

112) ふわあ *fuwaa* (menunjukkan benda yang ringan dan empuk mengambang; lebih tegas dari *giongo* ふわ *fuwa*)

5. Suku Kata +「っ」+ Suku Kata +「り」・「ん」

Jenis *giongo* yang terakhir menunjukkan penekanan jika berhubungan dengan suara atau bunyi, berikut adalah contoh *giongo* dengan akhiran *ri* dan *n*:

113) かっちり *kacchiri* (tiruan bunyi benda kecil dan keras yang saling bertabrakan satu sama lain; lebih tegas dari *giongo* かちり *kachiri*)

114) かっちん *kacchin* (tiruan bunyi benda keras yang saling bertabrakan satu sama lain, dengan suara yang lebih pendek dan bernada tinggi, dan sedikit bergema; lebih tegas dari *giongo* かちん *kachin*)

Jika berhubungan dengan gerakan atau tindakan menunjukkan bahwa gerakan tersebut sudah pasti, alami dan selesai dengan sendirinya. Berikut adalah contoh *giongo* dengan akhiran *ri* dan *n*:

115) ばったり *battari* (tiruan bunyi benda atau manusia yang berdiri dan tiba-tiba saja jatuh; lebih tegas dari *giongo* ばたり *batari*)

116) ばっちゃん *bacchan* (tiruan bunyi benda besar yang dijatuhkan kedalam air, dan menimbulkan percikan yang besar; lebih tegas dari *giongo* ばちゃん *bachan*)

Jika berhubungan dengan keadaan atau kondisi, menegaskan bahwa kondisi tersebut sudah pasti, alami, dan selesai dengan sendirinya. Berikut adalah contoh *giongo* dengan akhiran *ri* dan *n*:

117) ぴったり *pittari* (menunjukkan sesuatu proses yang sedang berjalan tiba-tiba berhenti, yang menfokuskan hasil dari kondisi tersebut; lebih tegas dari *giongo* ぴたり *pitari*)

118) ごっつん *gottsun* (tiruan bunyi benda keras dan berat yang seketika bertabrakan dengan benda lain; lebih tegas dari *giongo* ごつん *gotsun*)

2.2.6. Fungsi Gramatikal

Fukuda (2003) membagi fungsi gramatikal dalam penggunaan *giongo* menjadi lima kategori, yaitu:

1. Sebagai kata keterangan yang memodifikasi kata kerja (atau gabungan huruf kanji dengan *suru*「する」), dengan atau tanpa partikel *to*「と」.

   119) がんがん飲む *gangan nomu* (minum terus-menerus)

   120) ぺこぺこ（と）あたまをさげる *pekopeko* (*to*) *atama wo sageru* (menundukkan kepala berulang kali)

   121) ちびちび（と）飲む *chibichibi* (*to*) *nomu* (minum sedikit air)

   122) ぐうっといく *gutto iku* (meneguk minuman)

   123) どんどんいく *dondon iku* (mengejar langkah, menambah kecepatan)

2. Sebagai kata kerja yang digabungkan langsung dengan partikel *suru*「する」(terkadang dengan partikel *to*「と」) atau *yaru*「やる」.

   124) きりきりする *kirikiri suru* (ditekankan)

   125) どたばたする *dotabata suru* (tergesa-gesa)

   126) じたばたする *jitabata suru* (panik)

   127) すかっとする *sukatto suru* (merasa segar)

   128) ぴりぴりする *piripiri suru* (merasa tegang)

3. Sebagai kata sifat yang digabungkan dengan kata kerja penghubung *da*「だ」(yang terkadang dihilangkan, membuat *giongo* muncul sebagai predikat dalam kalimat).

   129) へとへとだ *hetoheto da* (merasa sangat lelah)

   130) からからだ *karakara da* (merasa kering; tenggorokan)

131) ぼちぼちだ *bochibochi da* (merasa lumayan, biasa saja)

132) きちきちだ *kichikichi da* (merasa sibuk, sempit; waktu, jadwal)

133) ぎりぎりだ *girigiri da* (merasa diujung batas; kemampuan)

4. Sebagai kata benda yang diikuti oleh partikel *no*「の」dalam frase kata sifat.

134) ずんぐりむっくりの純日本型 *zunguri-mukkuri no jun-nihon-gata* (tipikal orang jepang; pendek dan kuat, kukuh)

135) ぶよぶよのお腹 *buyobuyo no o naka* (perut yang lemah, lembek)

136) すべすべのお肌 *subesube no o hada* (kulit yang halus)

137) はらはらどきどきの連続 *harahara dokidoki no renzoku* (rentetan perasaan ketegangan yang berdebar-debar)

5. Sebagai frase bersifat kata keterangan yang diikuti oleh partikel *ni*「に」.

138) べろべろになる *berobero ni naru* (menjadi sangat mabuk)

139) つるつるになる *tsurutsuru ni naru* (menjadi halus)

140) つやつやになる *tsuyatsuya ni naru* (menjadi berkilau)

141) ぺちゃんこになる *pechanko ni naru* (menjadi rata, datar, kempis)

142) ぼさぼさになる *bosabosa ni naru* (menjadi kusut)

2.3. *Anime*

Menurut situs Wikipedia (2011) *Anime* adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan

tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi gaya gambar *manga,* komik khas Jepang.

Kata *anime* tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter *katakana* a, ni, me (アニメ) yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "*Animation*" dan diucapkan sebagai "*Anime-shon*".

Anime pertama yang mencapai kepopuleran yang luas adalah *Astro Boy* karya Ozamu Tezuka pada tahun 1963. Sekarang *anime* sudah sangat berkembang jika dibandingkan dengan *anime* zaman dulu. Dengan grafik yang sudah berkembang sampai alur cerita yang lebih menarik dan seru. Masyarakat Jepang sangat antusias menonton *anime* dan membaca *manga*. Dari anak-anak sampai orang dewasa. Mereka menganggap *anime* itu sebagai bagian dari kehidupan mereka, hal ini yang membuat beberapa televisi kabel yang terkenal akan film kartunnya, seperti *Cartoon Network* dan *Nickelodeon* mengekspor kartunnya. Sekarang *anime* menjadi sebuah bisnis yang menggiurkan bagi semua orang. Pembuat *anime* itu sendiri disebut *animator*. Para *animator* itu bekerja pada sebuah perusahaan media untuk memproduksi sebuah *anime*. Di dalam perusahaan itu, terdapat beberapa animator yang saling bekerja sama untuk menghasilkan sebuah *anime* yang berkualitas. Para *animator* itu sendiri sering disebut Seniman Bayangan, karena mereka bekerja seperti seorang seniman yang berusaha mengedepankan unsur cerita dan unsur intrinsiknya.

2.3.1. Sejarah *Anime*

Dikutip dari artikel majalah Animonster (2001) bahwa *anime* dimulai sejak munculnya film bioskop yang berjudul "*Hakudaden*" pada tahun 1958. Walaupun sebelumnya sudah ada *anime* dengan judul "*Komori to Tulip*" yang dibuat pada tahun 1943. Tetapi perhatian orang-orang lebih mengarah kepada "*Hakudaden*", karena *anime* ini sudah dibuat dalam *full colour*. *Anime* serial TV untuk anak-anak dipelopori oleh "*Tetsuwan Atom*" yang keluar pada tahun 1963, dengan pewarnaan masih hitam putih. Pada periode tahun 1943 sampai 1983 ini tak dapat disangkal banyak sekali *anime* yang memakai tema petualangan. "*Kyoujin no Hoshii*" yang muncul pada tahun 1968 merupakan *anime* pertama yang mengambil olahraga sebagai temanya, dan karena peminatnya cukup banyak maka selanjutnya muncul *anime-anime* lain yang juga mengambil tema yang sama. *Anime* dengan tema detektif dan spionase diperkenalkan pertama kali oleh "*Lupin Sensei*" yang muncul pada tahun 1971. Kehebatan *Super Hero* dalam memberantas kejahatan dalam bentuk *anime* diperkenalkan pertama kali melalui "*Kagaku Ninjatai Gatchaman*" yang keluar pada tahun 1972. *Anime* dengan tema *Super Robot* diperkenalkan pertama kali melalui "*Mazinga Z*" yang muncul pada tahun 1972, sedangkan petualangan dalam menjelajahi galaksi yang luas pertama kali diperkenalkan melalui "*Uchuu Senkan Yamato*" yang muncul pada tahun 1974. Sebuah *anime* yang pertama kali memperkenalkan sebuah alternatif bentuk cerita baru yang bertemakan robot adalah "*Kidou Senshi Gundam*" yang muncul

pada tahun 1979, dengan munculnya *anime* ini maka mulailah dikenal istilah *Real Robot.*

Sejak tahun 1981 banyak muncul *anime* yang mengangkat cerita dari manga seperti halnya "*Dr. Slump Arale-chan*", "*Captain Tsubasa*", "*Hokuto no ken*", "*Touch*", "*Dragonball*", "*Saint Seiya*", "*Chibi Maruko-chan*", dan "*Yuuyuu Hakusho*". Selain itu dunia perfilman Jepang mulai berevolusi dengan muncul nya *Studio Gibli* sebagai salah satu pembuat *anime* layar lebar yang berkualitas setara dengan *Walt Disney*, seperti diketahui *Studio Gibli* memulai debutnya pada tahun 1984 dengan "*Kaze no tani ni Nausicaa*", berlanjut dengan "*Tenkuu no Shiro Laputa*", "*Tonari no Totoro*". Selain itu muncul pula beberapa *anime* yang mengangkat nama animasi jepang di dunia karena kualitas gambar dan gerakan yang sangat bagus, diantaranya "*Youjuutohi*" yang keluar pada tahun 1988 dalam bentuk film layar lebar. *Anime* berseri yang menjadi sebuah legenda juga banyak muncul, seperti "*Bishoujo Senshi Sailormoon*", "*Fushigi no Umi no Nadia*", dan "*Crayon Shincan*".

Mari lihat kembali sebenarnya ada perkembangan apa saja dari *anime* yang muncul pada tahun 1993 sampai sekarang ini dibandingkan yang keluar sebelumnya. Yang pasti penggunaan *Computer Graphic* dan *3D* untuk efek-efek tertentu sudah menjadi umum dan bukan sesuatu yang aneh lagi. Sementara dari segi penyajian cerita ada dua tipe yang sangat menonjol, ada yang menampilkan sebuah cerita yang kelam, misterius, dan penuh intrik sebagai penggambaran dari sisi gelap dunia modern untuk menyadarkan

penonton dengan keadaan sekeliling dan tidaklah selalu ceria dan penuh warna, dan ada yang menampilkan sebuah cerita yang ringan dan mampu menghibur, hal ini untuk mengantisipasi para penonton yang sudah jenuh dengan kehidupannya yang rutin dan terkekang, juga sebagai penyegar di tengah banyaknya film dengan tema serius yang sudah banyak beredar. Dalam penggambaran karakter, ada yang berusaha supaya benar-benar menyerupai kenyataan seperti halnya "*Jin-Roh*" dan "*Blood The Last Vampire*", namun ada juga yang menggambarkannya sesederhana mungkin bahkan mungkin lebih sederhana dari pada *anime-anime* yang pernah muncul sebelumnya seperti halnya "*Love Hina*", namun hal itu sudah merupakan ciri khas dari masing-masing *animator* dan tentunya semua itu tetap menarik untuk dilihat.

2.4. *Anime Kaichou wa Meido-sama!*

Kaichou wa Meido-sama! (bahasa Jepang: 会長はメイド様！) adalah salah satu *anime* yang populer di Jepang. *Anime* ini bertemakan *romance comedy* yang diadaptasi dari *manga* dengan judul yang sama karya Hiro Fujiwara. Di Jepang *anime* ini ditayangkan pada tanggal 2 April 2010 hingga 24 September 2010 dengan durasi 24 menit per episodenya. Pada salah satu website *anime* populer (http://my*anime*list.net/, 2012), *Kaichou wa Meido-sama!* menempati peringkat 143 dari ribuan *anime* yang ada. Hingga saat ini terdapat lebih dari 35 *fansubs* (kependekan dari *fan-subtitled*) yang telah menerjemahkan *anime Kaichou wa Meido-sama!* kedalam bahasa lainnya seperti bahasa Inggris, Prancis,

Belanda, Spanyol, Arab, Jerman, Turki, Itali, Polish, Hungaria, China, dan Brazil. Hal ini membuktikan bahwa *anime* ini sangat populer di seluruh dunia.

Kaichou wa Meido-sama! bercerita tentang Ayuzawa Misaki, satu-satunya perempuan yang menjabat sebagai ketua OSIS dalam sejarah SMU Seika yang dulunya merupakan sekolah laki-laki. Bagi para perempuan Misaki adalah pahlawan, namun bagi para murid laki-laki Misaki adalah perempuan yang tegas dan galak bagaikan iblis. Sikap Misaki itu ternyata dipicu oleh rasa bencinya terhadap laki-laki. Konon ayahnya kabur dari rumah dengan meninggalkan hutang, sehingga saat ini Misaki kerja banting tulang membantu ibunya untuk membayar hutang. Misaki bekerja paruh waktu sebagai *maid* di Maid Latte. Suatu ketika Usui Takumi salah satu dari murid laki-laki SMU Seika, memergoki misaki sedang bekerja dengan kostum *maid*. Misaki pasrah apabila rahasianya dibeberkan keseluruh sekolah karena *image* dia sebagai ketua OSIS akan menjadi buruk, namun ternyata Usui tetap menjaga rahasia dan bahkan menjadi pelanggan di Maid Latte tempat di mana Misaki bekerja. Misaki dan Usui lebih sering bertemu bahkan Usui beberapa kali menolong Misaki setiap kali dia mendapat kesulitan. Selama dekat dengan Misaki, Usui sering menunjukkan sikap mesra bahkan menyatakan suka kepada Misaki. Akan tetapi, Misaki yang cuek dan benci terhadap laki-laki malah jengkel mengira Usui hanya mempermainkan dirinya. Selain dibuat repot oleh Usui dia juga dibuat repot oleh tingkah *sanbaka* atau trio dungu yang menjadi penggemarnya dan Shintani Hinata yang menyukai Misaki sejak kecil dan menjadi saingan berat untuk Usui. Tapi tidak bisa dipungkiri

Misaki dan Usui itu memang saling menyukai, dan pada akhirnya Misaki tidak bisa lagi menyembunyikan perasaannya bahwa ia menyukai Usui.