

Research Article

Jenis dan Bentuk *Onomatope* dalam *Anime Saiki Kusou no Psi-Nan*

Yanuar Lutfi Rohman*, Yuan Virna, Lispridona Diner

Universitas Negeri Semarang, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

*lutfi@mail.unnes.ac.id

Received: 27-04-2025; Revised: 17-06-2025; Accepted: 20-06-2025

Available online: 30-06-2025; Published: 30-06-2025

Abstract

This research aims to provide deeper insights into the role of onomatopoeia in *anime* and its application in Japanese language learning. This study analyzes the types, forms, and meanings of onomatopoeia in the second season of the *anime Saiki Kusou no Psi-Nan*. Onomatopoeia are linguistic elements that imitate sounds or describe certain states and play an important role in Japanese language, especially in media such as *anime*. This study employs a qualitative descriptive method to identify and classify onomatopoeia into four categories: *giongo* (sound effects), *giseigo* (human sounds), *gitaigo* (descriptive expressions), and *gijougo* (emotional expressions). Analyzing all 24 episodes of the second season, the study found 400 instances of onomatopoeia, each contributing to the depiction of atmosphere, character expression, and comedic elements in the *anime*. The findings reveal that onomatopoeia is an expressive tool in visual and auditory communication.

Keywords: Analyzes; Types; Forms, Meanings, Onomatopoeia, *Saiki Kusou no Psi-Nan*

1. Pendahuluan

Bahasa merupakan sistem komunikasi utama yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan informasi, gagasan, serta perasaan. Bahasa terdiri dari simbol-simbol bunyi yang memiliki makna tertentu dan digunakan dalam berbagai konteks komunikasi (Chaer, 1990). Salah satu aspek penting dalam sistem bunyi adalah *onomatope*, yaitu kata yang mewakili arti dari suatu bunyi, perbuatan, dan tindakan yang terjadi di dalam suatu situasi. (Chaer, 2012) *Onomatope* berperan dalam memperkaya ekspresi bahasa serta memperjelas makna yang ingin disampaikan oleh penutur. Dalam kajian linguistik, *onomatope* sering dianggap sebagai bentuk ikonik dari bahasa karena hubungan antara bunyi dan maknanya lebih langsung dibandingkan dengan kata-kata yang bersifat arbitrer (Saussure, 1916). Keberadaan *onomatope* memungkinkan manusia untuk menggambarkan suara atau

keadaan tertentu dengan lebih jelas dan ekspresif.

Onomatope memainkan peran penting dalam berbagai bahasa di dunia, salah satunya dalam bahasa Jepang. Bahasa Jepang memiliki sistem *onomatope* yang lebih kompleks dibandingkan dengan banyak bahasa lain karena *onomatope* dalam bahasa Jepang dipakai untuk menggambarkan rasa, emosi, atau bahkan suhu dan tekstur (Akita, 2020). Secara umum, *onomatope* dalam bahasa Jepang dikategorikan menjadi tiga jenis utama, yaitu *giongo* (*Onomatope* yang meniru suara benda atau makhluk hidup), *gitaigo* (*Onomatope* yang menggambarkan keadaan atau gerakan), dan *gijougo* (*Onomatope* yang mengekspresikan perasaan atau emosi manusia) (Ono, 2007). Dalam kehidupan sehari-hari, *onomatope* ini sering digunakan dalam percakapan informal, media cetak, periklanan, serta

dalam dunia hiburan seperti *manga* dan *anime*.

Dalam dunia *anime*, *onomatope* memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan efek visual dan auditori dari sebuah cerita. Penggunaan *onomatope* dalam *anime* tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap dalam menggambarkan suara-suara tertentu tetapi juga sebagai alat untuk mempertegas ekspresi dari suatu karakter serta memperkuat suasana yang dibangun dalam cerita. Meskipun demikian, masih sedikit penelitian yang secara spesifik membahas bagaimana *onomatope* digunakan dalam *anime* bergenre komedi, terutama *anime* yang menampilkan karakter dengan kekuatan super yang tidak mengikuti pola khas dari genre tersebut. Salah satu contoh *anime* yang menarik untuk diteliti dalam konteks ini adalah *Saiki Kusou no Psi-Nan*.

Anime Saiki Kusou no Psi-Nan bercerita tentang seorang remaja bernama *Saiki Kusou* yang memiliki kekuatan psikis luar biasa. Tidak seperti tokoh utama dalam *anime* bertema kekuatan super lainnya yang umumnya berusaha menjadi pahlawan atau petarung hebat, *Saiki* justru berusaha menjalani kehidupan normal dan menyembunyikan kekuatannya dari orang lain. Dengan latar cerita yang unik dan pendekatan komedi yang khas, *anime* ini menggunakan banyak *onomatope* untuk menggambarkan situasi absurd, ekspresi karakter, serta efek suara yang memperkaya nuansa humor dalam cerita.

Kurangnya kajian mengenai penggunaan *onomatope* dalam *anime* komedi seperti *Saiki Kusou no Psi-Nan* disebabkan oleh kecenderungan penelitian sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada aspek linguistik *onomatope* dalam bahasa sehari-hari atau dalam media cetak seperti *manga* dan novel. Selain itu, banyak studi yang lebih menyoroti fungsi *onomatope* dalam genre aksi atau fantasi yang menekankan penggunaan *onomatope* untuk meniru efek suara pertempuran dan gerakan dinamis. Padahal, dalam *anime*

komedi, *onomatope* memiliki fungsi yang tidak kalah penting dalam membangun suasana humor, menggambarkan kejadian absurd, serta mengekspresikan reaksi karakter dengan cara yang khas.

Onomatope bagi masyarakat Jepang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari untuk memperjelas maksud dan memperkaya ekspresi. Selain itu, dalam *manga*, *anime*, dan iklan juga banyak memanfaatkan *onomatope* untuk menarik perhatian dan menciptakan efek dramatik dalam penyampaian pesan. Dengan semakin meningkatnya popularitas *anime* di berbagai belahan dunia, pemahaman mengenai *onomatope* menjadi semakin penting, terutama bagi penonton non-Jepang yang mungkin mengalami kesulitan dalam memahami makna tersirat dari *onomatope* yang digunakan.

Kajian tentang *onomatope* masih jarang menjadi fokus utama dalam studi linguistik. Salah satu tokoh yang membahas mengenai fenomena ini adalah Saussure (1916) dia yang menjelaskan bahwa *Onomatope* memiliki sifat ikonik, di mana bunyi yang dihasilkan memiliki keterkaitan langsung dengan makna yang dikandungnya. Berbeda dengan kata-kata lain yang bersifat arbitrer, *onomatope* menunjukkan hubungan yang lebih nyata antara bunyi dan makna. Selain itu, Ono (2007) juga menjelaskan bahwa struktur bunyi dalam *onomatope* bahasa Jepang memiliki variasi yang lebih luas dan memberikan makna yang lebih kaya dibandingkan dengan bahasa lainnya. Nuansa makna yang terkandung dalam *onomatope* bahasa Jepang dapat memperjelas ekspresi serta meningkatkan efektivitas komunikasi, terutama dalam media yang mengandalkan unsur suara dan visual. Sementara itu, Yamada (2016) meneliti peran *onomatope* dalam budaya populer Jepang dan menemukan bahwa keberadaannya sangat penting dalam membangun atmosfer media visual seperti *anime* dan *manga*. *Onomatope* tidak hanya berfungsi untuk meniru bunyi tetapi juga membantu

menciptakan emosi dan menghidupkan suasana cerita.

Saat ini, masih sedikit penelitian yang secara spesifik membahas penggunaan *Onomatope* dalam *anime* komedi, terutama *anime* yang mengangkat humor absurd seperti *Saiki Kusou no Psi-Nan*. *Anime* ini memiliki pendekatan yang berbeda dari kebanyakan *anime* komedi lainnya karena menampilkan tokoh utama dengan kekuatan super yang justru ingin menyembunyikan kemampuannya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana unsur tersebut digunakan dalam *anime* ini untuk mendukung humor serta memperkuat ekspresi karakter.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan *Onomatope* dalam beragam media, baik dalam bahasa Jepang maupun dalam bahasa lain. Salah satu penelitian yang relevan adalah penelitian oleh Ruli Hapsari (2017) yang mengkaji bagaimana bunyi *Onomatope* hewan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris memiliki kemiripan dalam aspek fonologi dan simbolisme bunyi. Penelitian ini menemukan bahwa ada kesamaan distribusi fonem antara kedua bahasa tersebut yang menunjukkan adanya pola universal dalam cara manusia meniru bunyi di alam. Selain itu, penelitian oleh Ogura Yoshiro (2016) dari Universitas Osaka membahas perbedaan cara pembelajaran *Onomatope* antara bahasa Jepang dan bahasa Inggris. Ogura mengklasifikasikan *Onomatope* ke dalam dua jenis utama, yaitu *Onomatope A* yang lebih eksplisit dan langsung mencerminkan suara tertentu serta *Onomatope B* yang lebih implisit dan sering kali terintegrasi dalam kata kerja atau bentuk ekspresi lainnya. Di Indonesia, penelitian oleh Widowati Prihatomo (2022) mengkaji bagaimana komunikasi nonverbal tercermin dalam *Onomatope* yang digunakan dalam *anime* *Kaichou wa Meido Sama*. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah pada *gitaigo* dan *gijougo* yang menunjukkan hubungan erat antara

Onomatope dengan ekspresi wajah serta gestur karakter dalam *anime*. Penelitian lainnya dilakukan oleh Lydia Panduwinata (2013) yang menganalisis variasi makna dan penerapan *Onomatope* dalam komik *Bakuretsu Utahime 21*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Onomatope* memiliki sifat kontekstual yang dapat berubah maknanya sesuai dengan situasi dalam narasi visual. Variasi ini menunjukkan bahwa *Onomatope* tidak hanya digunakan untuk meniru bunyi, tetapi juga memiliki fungsi ekspresif yang dapat menyesuaikan dengan dinamika cerita dan suasana yang ingin dibangun oleh pengarang.

Meskipun telah ada berbagai penelitian yang membahas *Onomatope* dalam media seperti komik dan *anime*, jumlah penelitian yang secara spesifik meneliti jenis, bentuk, dan makna *Onomatope* dalam *anime* *Saiki Kusou no Psi-Nan* masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian yang ada lebih banyak menyoroti penggunaan *Onomatope* dalam *anime* bergenre aksi atau fantasi yang menampilkan banyak situasi pertempuran dan efek suara yang dinamis. Penggunaan *Onomatope* dalam *anime* dengan unsur humor absurd dan sarkastik seperti *Saiki Kusou no Psi-Nan* masih belum banyak dikaji. Padahal, dalam *anime* ini, *Onomatope* tidak hanya digunakan untuk menggambarkan suara-suara yang muncul dalam situasi tetapi juga berfungsi sebagai penekanan yang memperkuat penyampaian lelucon dan dinamika karakter. Oleh sebab itu, penelitian ini memiliki signifikansi yang tinggi dalam memberikan perspektif baru bagi studi linguistik dan budaya populer Jepang, khususnya dalam memahami bagaimana *Onomatope* berperan dalam membangun humor dalam *anime* berbahasa Jepang. Dengan semakin populernya *anime* sebagai media hiburan di berbagai belahan dunia, pemahaman mengenai penggunaan *Onomatope* menjadi semakin penting, terutama bagi penonton non-Jepang yang mungkin mengalami

kesulitan dalam menangkap makna yang tersirat dalam ekspresi bahasa ini.

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian yang baru dikarenakan belum pernah diteliti dan dipublikasi oleh peneliti lain. *Anime Saiki Kusuo* merupakan *anime* yang menarik untuk diteliti oleh para peneliti. Berdasarkan pencarian dari penelitian sebelumnya, *Anime Saiki Kusuo* yang telah dilakukan analisis oleh Wicaksono dan Didik (2023) dengan judul penelitian Analisis Makna Kiasan Idiom Anggota Tubuh Dalam *Anime Saiki Kusuo* Season 1 Kajian Linguistik Kognitif. Kemudian terdapat penelitian yang telah dilakukan oleh Iswari, I. P. (2024) dengan judul Analisis Penggunaan *Shuujoshi Danseigo* oleh Tokoh Pria dalam *Anime "Saiki Kusou No Psi-Nan"* Episode 1-3. Namun, penulis belum menemukan penelitian yang berkaitan dengan Jenis, Bentuk dan Makna *Onomatope* pada *Anime Saiki Kusuo*. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan kebaruan riset penelitian tentang kajian Jenis, Bentuk dan Makna *Onomatope* pada *anime Saiki Kusuo*.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi *Onomatope* ke dalam empat kategori: *giongo* (efek suara), *giseigo* (suara manusia), *gitaigo* (ungkapan deskripsi), dan *gijougo* (ungkapan emosional). Dengan memahami pola penggunaan *Onomatope* dalam *anime* ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan tambahan dalam studi linguistik dan budaya populer Jepang. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menjelaskan bagaimana *Onomatope* berkontribusi dalam membangun humor serta mengekspresikan reaksi karakter dalam *anime* komedi.

Penelitian ini juga akan memberikan wawasan bagi pembelajar bahasa Jepang mengenai penggunaan *Onomatope* dalam konteks komunikasi sehari-hari, khususnya dalam media populer seperti *anime*. Ini bisa membantu meningkatkan pemahaman tentang bagaimana *Onomatope* berfungsi

dalam menggambarkan suara, perasaan, dan gerakan di dalam cerita.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menganalisis jenis, bentuk, dan makna *Onomatope* dalam *anime Saiki Kusou no Psi-Nan*. Pendekatan kualitatif dipilih karena sangat cocok digunakan dalam penelitian linguistik, terutama dalam memahami fenomena bahasa dalam konteksnya. Fokus utama dari pendekatan ini adalah memberikan deskripsi yang mendalam mengenai *Onomatope* yang muncul dalam *anime* tersebut.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengikuti tiga tahapan utama sebagaimana dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1994), yaitu pengumpulan data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan. Data dikumpulkan dengan mengidentifikasi dan mencatat berbagai *Onomatope* yang muncul dalam dialog, suara latar, serta ekspresi visual. Selanjutnya, data yang diperoleh dikelompokkan dan disederhanakan berdasarkan jenis dan bentuknya sebelum akhirnya dianalisis untuk menarik kesimpulan mengenai makna yang terkandung dalam *Onomatope* tersebut.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari *anime Saiki Kusou no Psi-Nan* musim kedua yang terdiri dari 24 episode. Semua *Onomatope* yang muncul dalam berbagai aspek seperti dialog karakter, efek suara, serta ekspresi visual, dianalisis untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pola penggunaannya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak dan catat, sebagaimana dijelaskan oleh Sudaryanto (2015). Teknik ini dilakukan dengan menyimak *anime* secara saksama dan mencatat seluruh *Onomatope* yang muncul dalam berbagai konteks. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi dan

memahami Onomatope dengan lebih teliti sesuai dengan situasi penggunaannya dalam anime.

Selanjutnya, data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan metode analisis konten. Analisis konten merupakan teknik yang digunakan untuk membuat inferensi yang valid dari data teks atau media lainnya dengan mengidentifikasi pola dan tema yang berulang (Krippendorff, 1980). Dalam konteks penelitian ini, analisis konten diterapkan untuk menemukan pola penggunaan *Onomatope* berdasarkan jenis dan bentuknya sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Ono (2007).

Guna membantu proses pencatatan dan analisis data, penelitian ini menggunakan kartu data sebagai instrumen utama. Kartu data digunakan sebagai alat bantu dalam mengidentifikasi dan mengelompokkan *Onomatope* berdasarkan kategori tertentu. Selain itu, kartu ini juga berfungsi sebagai media dokumentasi untuk mencatat informasi yang relevan terkait jenis, bentuk, serta makna *Onomatope* yang ditemukan dalam sumber penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil data penelitian pada *anime Saiki Kusuo no Psi-Nan*. Ditemukan sebanyak 400 *Onomatope*. Pada bagian ini akan dijelaskan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian. Dengan jenis *Onomatope giongo* sebanyak 235 *Onomatope*. Dalam bentuk panjang berjumlah 74 dan pendek 161. Kemudian ada *Onomatope giseigo* berjumlah 2 (bentuk panjang 1, pendek 1). Selanjutnya ditemukan *Onomatope Gijougo* sebanyak 3 *Onomatope* dengan klasifikasi bentuk hanya satu bentuk yaitu panjang. Terakhir ditemukan *Onomatope gitaigo* sejumlah 160 buah dengan bentuk panjang 144 dan pendek 16 *Onomatope*. Berikut merupakan tabel rincian dari jenis dan bentuk *Onomatope* yang ada pada *anime Saiki Kusuo no Psi-Nan*.

Setelah mengidentifikasi *Onomatope* yang terdapat pada *anime Saiki*

Kusuo no Psi-Nan, berikut adalah klasifikasi jenis beserta contoh data yang ditemukan pada *anime Saiki Kusuo no Psi-Nan*. Peneliti menemukan *Onomatope giongo* sebanyak 49 data pada *anime Saiki Kusuo no Psi-Nan*.

Tabel 1 Jenis dan bentuk *Onomatope*

No	Jenis	Jumlah	Panjang	Pendek
1	<i>Giongo</i>	235	74	161
2	<i>Giseigo</i>	2	1	1
3	<i>Gijougo</i>	3	3	0
4	<i>Gitaigo</i>	160	144	16
Total		400	222	178

Onomatope giongo sendiri merupakan *Onomatope* yang menirukan suara nyata dari lingkungan seperti suara hewan, suara alam, atau suara buatan manusia (Ono, 2007). Berikut contoh data yang ada pada *anime Saiki Kusuo no Psi-Nan*:

Data 1

Jenis *Onomatope* : *Giongo*

Episode : 20

Menit ke : 04:17

Situasi : Saiki meminta

bantuan dua orang temannya yang juga memiliki kemampuan bernama Aiura Mikoto dan Toritsuka Reita. Ini disebabkan karena kedua teman dekatnya Kaidou Shun dan Nendou Riki telah menjadi batu akibat melihat mata saiki tanpa kacamata.

れいたとみこと : ビーケーがくえんサイキッカーズ出勤っズ!!

さいき : (そんなノリノリじゃなくても)

Reita to Mikoto : *Biikee gakuen saikikkuzu shukkinzzu!!*

Saiki: (Sonna **norinori** janakutemo)

(Terjemahan)

Reita dan Mikoto : Kelompok Cenayang Akademi PK Bangkit!!

Saiki: (Tak perlu **bersemangat** begitu)

Data 2

Jenis *Onomatope* : *Giseigo*

Episode : 9

Menit ke : 4:51

Situasi : Aiura yang tiba-tiba

bisa melihat pancaran spiritual (aura), mencoba melihat pancaran spiritual dari Yumehara. Aiura terkejut setelahnya dikarenakan ada tanda “死 (Shi)” yang berarti kematian di wajah Yumehara.

あいうら : 見えるようになった!

ゆめはら : え? 今?

あいうら : そうだ、せっかくだから、ちよびっぴ (ゆめはら) のオーラ見てやんよ

ゆめはら : 本当? 見てみて

あいうら : えーっとちょ (ぎょっ!)

ゆめはら : え? どうかしたん?

あいうら : いや、あんた死相が出てるんですけど

Aiura : *Mieru youni natta!*

Yumehara : *E? Ima?*

Aiura : *Souda, sekkaku dakara, chiyopippi (Yumehara) no oora miteyanyo.*

Yumehara : *Hontou? Mitemite!*

Aiura : *Eetto cho, (Gyo)!*

Yumehara : *E? Doukashitan?*

Aiura : *Iya, anta Shisou ga*

deterun desukedo

(Terjemahan)

Aiura : Aku bisa melihatnya!

Yumehara : Sekarang?

Aiura : Benar juga, sekalian saja aku lihat punyamu.

Yumehara : Sungguh? Coba lihatlah!

Aiura : Em.. coba lihat, (**terkejut**)

Yumehara : Eh ada apa?

Aiura : Ada tanda kematian di wajahmu!.

Data 3

Jenis *Onomatope* : *Gijougo*

Episode : 1

Menit ke : 8:36

Situasi : Ketika Nendou dan

Kaidou sedang berjalan di alun-alun kota, tiba-tiba Teruhashi muncul. Kemudian

mereka mengajak Teruhashi ke rumah Kusuo untuk merayakan natal. Oleh karena Teruhashi menyukai Kusuo, ajakan tersebut membuatnya kegirangan dan menyetujuinya.

かいどう : おふ、てるはしさん!

てるはし : わ、ぐうぜん!

てるはし : え? (ドーキン)

さいきくんの家に クリスマスパーティー?

(何をそれめちゃくちゃ神イベントじゃないの?)

Kaidou : *Ofu! Teruhashi san!*

Teruhashi : *Wa, Guuzen.*

Teruhashi : *E? (Dookin!)*

Saikikun no ie ni kurisumasu paatii?

(Nani o sore mechakucha kami ibento janaino?)

(Terjemahan)

Kaidou : Oh! Teruhashi san!

Teruhashi : Wah, kebetulan sekali.

Eh? (**Deg!**)

Pesta natal di rumah Saiki?

(Apa-apaan itu! Bukankah itu acara sekelas dewa?)

Data 4

Jenis *Onomatope* : *Gitaigo*

Episode : 5

Menit ke : 3:22

Situasi : Teruhashi

penasaran dengan orang yang disukai Rifuta

りふた : でも私、友達より彼氏欲しいな。ちょっと気になる人がいるし

てるはし : えええ、誰々? (ドキドキ)

Rifuta : *Demo watashi, tomodachi yori kareshi hoshiina. Chotto ki ni naru hito ga irushi*

Teruhashi : *Eee? Dare dare?*

(**dokidoki**)

(Terjemahan)

Rifuta : Tapi daripada teman, aku lebih menginginkan pacar. Karena ada seseorang yang membuatku tertarik.

Teruhashi : Eh? Siapa-siapaa? (**Deg-**

degan)

3.1 Klasifikasi Bentuk *Onomatope*

Selanjutnya peneliti akan mengklasifikasikan bentuk *Onomatope* yang telah ditemukan dalam *anime Saiki Kusuo no Psi-Nan*.

3.1.1 Reduplikasi

Onomatope sering kali berbentuk reduplikasi atau pengulangan bunyi yang sama untuk memperkuat makna. Berikut contoh data yang telah ditemukan peneliti:

a. "Shikushiku" (シクシク).

Ditemukan pada episode pertama menit ke 20:00, *Onomatope* ini muncul pada Situasi dimana Teruhashi malu karena rahasia mengenai dia menyukai Saiki terbongkar dihadapan siswi bernama Kuriko (Kuriko adalah wujud perempuan dari Saiki yang sedang menyamar) dan mengatakan bahkan rahasia itu belum dia ceritakan kepada Mera. Posisinya Kuriko disini baru pertama kali bertemu dengan Teruhashi dan Yumehara serta Mera. *Onomatope* ini termasuk kedalam bentuk *Onomatope* jenis *giongo* dengan suara pendek. *Onomatope* tersebut berarti berartikan untuk tangisan yang lembut dan perlahan.

b. "Yareyare" (やれやれ)

Termasuk kedalam jenis *Onomatope gitaigo* bentuk panjang. *Onomatope* ini muncul sudah seperti kebiasaan tokoh utama *anime Saiki Kusuo no Psi-Nan*. *Saiki Kusuo* mengucapkan "yare yare" lebih dari 40 kali di musim kedua *Saiki Kusuo no Sainan-nan*¹. *Onomatope* ini mencerminkan rasa jenuhnya terhadap situasi aneh yang dialami karena kekuatan psikisnya dan karakter-karakter yang sering merepotkannya. Meski tidak ada jumlah pasti yang resmi, penggemar sering menyusun kompilasi dari ungkapan ikonik ini, yang membuatnya menjadi salah satu ciri khas dari Saiki dalam *anime* tersebut.

c. "WakuWaku" ワクワク

Ditemukan pada episode 4 menit ke 19:19, *Onomatope* ini termasuk kedalam

jenis *gijougo* bentuk suara panjang. Muncul pada Situasi ketika Saiki dan Toritsuka sedang melakukan pengecekan mengenai rumor hantu yang memainkan piano di sekolah pada malam hari. Toritsuka sangat kegirangan mengetahui sedang di sekolah pada malam hari seperti sedang petualangan malam bersama Saiki.

d. "GyaGya" (ギャギャ)

Ditemukan pada episode 7 menit ke 5:23, *Onomatope* ini termasuk kedalam *giseigo* bentuk panjang. Tidak hanya pada episode tersebut, *Onomatope* tersebut juga muncul ketika ada kebisingan atau keramaian.

3.1.2 Perubahan Vokal

Ada pula perubahan variasi vokal untuk menunjukkan perbedaan intensitas atau tingkat. Berikut contoh data yang telah ditemukan peneliti:

a. ゾゾオ (Zozo'o) → ゾゾワ (Zozowa)

Keduanya merupakan *gitaigo* pendek yang menggambarkan perasaan merinding atau ketakutan, dengan sedikit variasi pada vokal akhir yang menandakan intensitas atau nuansa berbeda. Keduanya ditemukan pada episode pertama. ゾゾオ (Zozo'o) muncul pada Situasi Saiki yang sedang di taman. Ia tidak bisa menenangkan dirinya di malam natalnya yang sendirian, bulu kuduknya berdiri seperti akan ada bencana yang akan datang. Sedangkan ゾゾワ (Zozowa) muncul pada Situasi ketika awalnya burung gagak yang menghampiri Mugami yang sedang menyamar. Tiba tiba burung itu mengusik wajahnya yang membuat penyamarannya terbuka. Membuat keramaian, yang membuat Mugami di kerumuni. Dan hal tersebut dijadikan kesempatan Teruhashi untuk melarikan diri dan pergi bersama Nendou dan Kaidou ke rumah kusuo. Hal ini membuat Saiki yang sedang di taman semakin merinding.

b. ドタドドタタ (Dotadodotata)

Ini merupakan *gitaigo* panjang, menggambarkan langkah cepat atau berjalan tergesa-gesa, perubahan vokal dalam *Onomatope* ini memberikan kesan kecepatan yang bervariasi. *Onomatope* ini muncul pada episode pertama pada Situasi ketika ayah Kusuo sudah akan terlambat berangkat kerja dan ia tergesa-gesa ketika persiapan untuk pergi.

- c. ビビダラー → ビビり
(Bibidara) (Bibiriri)

Kedua *Onomatope* ini menunjukkan perasaan takut. Bibiriri lebih pendek dan intens, sedangkan Bibidara menggambarkan ketakutan yang lebih ringan atau lucu. ビビダラー (Bibidara) muncul pada episode pertama ketika Toritsuka yang tidak fokus dalam permainan bola tenis terkena bola tepat dimukanya. Sedangkan ビビり (Bibiriri) muncul pada episode empat ketika Saiki dan Toritsuka sedang berjalan-jalan di sekolah pada malam hari. Saiki mengatakan kepada Toritsuka bahwa bahkan orang yang gampang ketakutan seperti mu tidak terlihat takut sama sekali. Saiki menggunakan *Onomatope* ビビり (Bibiriri) sebagai perwujudan penakut.

- d. ドンドン (Dondon) → ドドドド
(Dodododo)

Keduanya adalah *giongo* pendek dan kombinasi, menggambarkan suara pukulan atau gemuruh berulang. Penambahan vokal "do" menekankan intensitas yang lebih besar. ドンドン (Dondon) muncul pada episode empat. Yaitu pada Situasi ketika Rifuta memukul manja (lembut) siswa laki laki yang menggodanya. ドドドド (Dodododo) ada pada episode 15 ketika pelatih bisbol datang dengan kegirangan seperti gemuruh dikarenakan Saiki dan teman-temannya datang seperti akan mendaftar sebagai anggota bisbol.

3.2 Klasifikasi Makna *Onomatope*

Klasifikasi makna *onomatope* dibagi menjadi beberapa kategori besar yang menggambarkan hubungan bunyi dengan makna. Kategori utama tersebut meliputi:

3.2.1 *Onomatope* Suara Alam (*Giongo*)

Onomatope yang menirukan suara dari alam, seperti suara hewan, angin, atau benda yang tidak hidup. Berikut *onomatope* yang telah ditemukan penulis:

- a. スタスタスタ (Sutasutasuta)

Salah satu *Onomatope* suara alam atau jenis *Giongo* dengan bentuk suara panjang. Memiliki makna berjalan cepat dengan langkah ringan. *Onomatope* ini selalu muncul ketika karakter tersebut lari, berjalan melarikan diri dan atau terburu-buru. Contoh episode ada pada episode 1 yaitu ketika dalam perjalanan berangkat sekolah, kusuo menghindari interaksi temannya reita dengan berjalan cepat untuk menghindari komunikasi dengannya.

- b. バサッバサッ (Basabasaa): Suara sayap yang mengepak.

Salah satu *Onomatope* suara alam atau jenis *Giongo* dengan bentuk suara pendek.

- c. バーン (Baan): Suara keras seperti ledakan.

3.2.2 *Onomatope* Suara Manusia (*Giseigo*)

Onomatope yang menirukan suara manusia, baik itu suara langsung seperti tawa, atau suara emosi manusia. Berikut adalah *Onomatope* yang telah ditemukan:

- a. ワーワー (Waawaa): Suara keramaian atau teriakan.

- b. シクシク (Shikushiku): Menirukan suara tangisan yang pelan atau tertahan.

- c. キャッキャッ (Kyakkyaa): Suara tawa riang, biasanya anak-anak.

3.2.3 *Onomatope* Perasaan atau Suasana Hati (*Gijougo*): *Onomatope* yang menggambarkan perasaan atau emosi seseorang, biasanya tidak secara langsung terdengar tetapi lebih kepada suasana hati.

- a. ドキーン (Dokin): Menggambarkan perasaan kuat seperti jantung yang berdetak tiba-tiba.

- b. ゾゾオ (Zozo): Terkait perasaan merinding atau ketakutan.

- c. ビビダラー (Bibidara): Ekspresi keadaan takut yang intens atau berlebihan.

3.2.4 *Onomatope* Gerakan atau Tindakan (*Gitaigo*)

Onomatope yang menggambarkan gerakan atau tindakan yang tidak menghasilkan suara nyata, tetapi memberikan gambaran visual atau perasaan mengenai bagaimana gerakan itu terjadi.

- a. あたふた (Atafuta): Menggambarkan gerakan tergesa-gesa atau terburu-buru.
- b. ドタドドドタタ (Dotadododotata): Menggambarkan langkah cepat atau tergesa-gesa.
- c. ウイウイ (Uiui): Menggambarkan kegembiraan atau keriangannya yang tinggi.

3.2.5 *Onomatope* Suara Benda (*Giongo*): *Onomatope* yang menirukan suara benda ketika bergerak atau digunakan.

- a. ギギギ (Gigigi): Suara benda yang bergerak atau menggeram.
- b. ピッ (Pi): Suara elektronik atau tombol yang ditekan cepat.
- c. ドーン (Doon): Suara benturan keras atau tiba-tiba.

Hubungan antara bunyi dan makna merupakan cerminan dari bunyi alamiah yang langsung dihubungkan dengan persepsi pendengar. Klasifikasi ini melibatkan bagaimana bunyi *Onomatope* tersebut mencerminkan realitas suara atau perasaan yang disimulasikan oleh bahasa.

Fungsi *Onomatope* dalam *anime* *Saiki Kusuno no Sai Nan* musim kedua yang pertama adalah penggambaran suara fisik dan lingkungan. *Onomatope* digunakan untuk meniru suara nyata dari lingkungan, seperti suara benda, alam, atau hewan. Ini termasuk *giongo* yang mengungkapkan suara nyata seperti suara langkah atau bunyi lain di sekitar karakter. Misalnya, pada episode 20 digunakan *Onomatope giongo* untuk menggambarkan situasi di mana Saiki meminta bantuan teman-temannya.

Selain penggambaran emosi dan psikologis karakter, *Onomatope* juga berfungsi untuk memperkuat atau mengekspresikan perasaan para karakter.

Onomatope seperti *gijougo* digunakan untuk menggambarkan emosi seperti ketakutan atau kegembiraan. Contohnya, pada episode 9, saat Aiura melihat tanda kematian di wajah Yumehara, penggunaan *Onomatope* menggambarkan perasaan terkejut dan ketakutan. Memperkuat komedi dan situasi absurd dalam *Anime* ini yang memiliki genre komedi juga merupakan tujuan dari adanya *Onomatope*. Dikarenakan sering digunakan untuk memperkuat efek komedi situasi aneh yang dialami Saiki dan teman-temannya. *Onomatope* seperti *gitaigo* sering kali menggambarkan keadaan atau gerakan yang memperkuat absurditas atau lelucon dalam cerita.

Fungsi lain dari *Onomatope* adalah untuk meningkatkan kesan realisme dalam dunia *anime*. Baik dari segi visual maupun auditori. Ini membuat cerita lebih hidup dan dinamis bagi penonton, terutama dalam menggambarkan intensitas perasaan atau suasana. Dengan demikian, *Onomatope* dalam *anime Saiki Kusuno no Sai Nan* tidak hanya berfungsi untuk menggambarkan suara, tetapi juga memperkaya suasana emosional dan membantu memvisualisasikan situasi komedi.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada 24 episode *anime Saiki Kusuno no Sai Nan*, ditemukan sebanyak 400 *Onomatope* yang terbagi ke dalam empat kategori utama. Hasil penelitian ini sudah menunjukkan jenis *onomatope* dan maknanya dengan hasil yaitu *Onomatope giongo* ditemukan sebanyak 235, yang berfungsi menirukan suara dari lingkungan sekitar, seperti suara benda dan hewan. Dari jumlah tersebut, 74 *Onomatope* berbentuk panjang dan 161 berbentuk pendek. Selanjutnya, *Onomatope giseigo* yang meniru suara manusia hanya ditemukan sebanyak 2, terdiri dari 1 bentuk panjang dan 1 bentuk pendek. *Onomatope gijougo* yang menggambarkan perasaan atau emosi ditemukan sebanyak 3, semuanya dalam bentuk panjang.

Sementara itu, *Onomatope gitaigo* yang menggambarkan keadaan atau gerakan tanpa suara nyata ditemukan sebanyak 160, dengan 144 berbentuk panjang dan 16 berbentuk pendek.

Onomatope dalam *anime* ini berfungsi untuk memperkaya suasana cerita, menggambarkan ekspresi karakter, dan mempertegas unsur humor. Bentuk panjang lebih sering digunakan untuk menunjukkan intensitas suatu perasaan atau kejadian yang berlangsung lama, sementara bentuk pendek digunakan untuk menggambarkan aksi yang cepat dan tiba-tiba. *Onomatope* juga menjadi alat ekspresi yang penting dalam komunikasi visual dan auditori dalam *anime* ini.

Referensi

- Akita, K. (2020). *Ideophones, Mimetics and Expressives*. John Benjamins Publishing
- Chaer, A. (1990). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hinata, S., & Hibiya, J. (1989). *Giongo • Gitaigo*. Tokyo: Aratake Shuppan.
- Kindaichi, H. (1988). *Nihongo Hyakka Daijiten*. Tokyo: Taishukan Shoten.
- Kridalaksana, H. (1982). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Mizuno, R. (2018). *Onomato Pera-pera: Manga De Nihongo No Giongo Gitaigo* (Cetakan II). Tokyo: Tokyodoshuppan.
- Nakamura, B. N. P. P. (2022). *The Meaning of Gitaigo in the Akatsuki no Yona Anime Series* (Doctoral dissertation, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya).
- Narendradhuhita, B. N. P. P. (2022). *The Meaning of Gitaigo in the Akatsuki no Yona Anime Series* (Doctoral dissertation, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya).
- Oda, T. (2016). *Komi san wa, Comyushou Desu Vol. 1*.
- Ono, S. (2007). *The Japanese Sound-Symbolic System: The Lexicalization of Emotive Meanings*. *Journal of Pragmatics*, 39(8), 1291–1312.
- Putri, A. A. W. (2023). *Analisis Makna Onomatope dalam Anime BangDream Season 1 Karya Nakamura Kou* (Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Rizki Kurniawan, M., & Yuana, C. (2024). *Jenis dan Makna Onomatope dalam Anime Isekai Izakaya Nobu Karya Natsuya Semikawa*. *TANDA: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra*, 4(03), 13–21.
- Saussure, F. de. (1916). *Cours de linguistique générale*. Paris: Payot.
- Sudaryanto. (1997). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Muhammadiyah University Press.
- Tsujimura, N. (1996). *An Introduction to Japanese Linguistics*. Oxford: Blackwell.
- Yamada, H. (2016). *Onomatope dalam Budaya Populer Jepang*. Tokyo: ABC Publishing.
- Yonekawa, A. (2002). *Giongo Gitaigo Jiten*. Tokyo: Shogakukan.
- Yule, G. (2010). *The Study of Language* (4th ed.). Cambridge: Cambridge University Press.