

## Pemaknaan Onomatope dalam Manga “Yotsubato” Chapter 3 Karya Kiyohiko Azuma

Nurrohmah Putri Wibawati<sup>1</sup>, Alya Nadya Putri Andika<sup>2</sup>, Auctio Graciano<sup>3</sup>, Maulida Khodijah<sup>4</sup>

Universitas Diponegoro, Jl. Prof. Soedarto SH, Tembalang, Semarang, 50274, Indonesia

[nurrohmahputri@students.undip.ac.id](mailto:nurrohmahputri@students.undip.ac.id)<sup>1</sup>, [alnarika@students.undip.ac.id](mailto:alnarika@students.undip.ac.id)<sup>2</sup>, [auctio@students.undip.ac.id](mailto:auctio@students.undip.ac.id)<sup>3</sup>,  
[maulidakhodijah@students.undip.ac.id](mailto:maulidakhodijah@students.undip.ac.id)<sup>4</sup>

### Abstract

*The use of Japanese Onomatopoeia in a manga or Japanese comic is an usual thing that often found. By translating the meaning and its equivalent in Indonesian, this research aims to determine the meaning of the onomatopoeias in a manga entitled Yotsubato by Kiyohiko Azuma, especially in chapter 3 of that manga, so that it can be known the classification of onomatopoeia its used. Through the descriptive method and continued by content analysis method for the data collection, could be known that in a manga entitled Yotsubato by Kiyohiko Azuma, especially in chapter 3 use a lot of onomatopoeias and various classification. The classification of its was giongo, giseigo, giyougo dan gijougo.*

**Keywords:** *Japanese Onomatopoeia; Meaning; Equivalent; Classification*

### 1. Pendahuluan

Bahasa memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Manusia tidak bisa lepas dari bahasa, karena dengan bahasalah manusia bisa mengekspresikan gagasan, aspirasi, ide, hasrat, suasana hati dan sebagainya. Bahasa telah menguasai seluruh aspek kehidupadan manusia, bahkan dalam permesinan pun bahasa dibutuhkan. Untuk definisi bahasa itu sendiri, para ahli telah mengemukakan definisinya, salah satunya adalah (Keraf, 1984:16) yang mendefinisikan bahasa sebagai alat komunikasi manusia berupa lambang bunyi yang dikeluarkan oleh alat ucap manusia. Selain itu, (Sutedi, 2011:02) mengungkapkan bahasa berfungsi sebagai media untuk menyampaikan (*dendatsu*) suatu makna terhadap lawan bicara baik secara lisan maupun tulisan.

Bahasa dikaji oleh cabang kajian linguistik. (Chaer, 2007:1) mendefinisikan linguistik sebagai ilmu yang menjadikan bahasa sebagai objek kajiannya. Bahasa yang dimaksud disini tidak hanya mengacu

pada satu bahasa saja (contonya bahasa Indonesia, bahasa Jawa atau bahasa Jepang saja), namun linguistik mengacu pada semua bahasa yang ada di dunia. Linguistik sendiri memiliki beberapa objek kajian penelitian, salah satunya adalah onomatope. Onomatope merupakan sebuah kata yang terbentuk berdasarkan hasil tiruan bunyi. Hal ini selaras dengan pendapat (Chaer, 2012:47) yang mendefinisikan onomatope sebagai tiruan suara atau bunyi yang dituangkan dalam tulisan dan memiliki petunjuk atau hubungan dengan lambang kata tersebut. Sedangkan (Kridalaksana, 2008:167) mendefinisikan onomatope sebagai tiruan bunyi atau suara yang terkait dengan penamaan objek atau tindakan. Selain itu, Yamamoto mengungkapkan bahwa onomatope sering digunakan dalam percakapan sehari-hari oleh masyarakat Jepang (1993:3).

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang kaya akan onomatope, seperti yang diungkapkan oleh Kadouka bahwa dalam bahasa Jepang terdapat 1.200 kata onomatope (2009:267). Dengan banyaknya

onomatope yang ada, maka onomatope-onomatope tersebut diklasifikasikan menjadi beberapa jenis seperti yang diutarakan oleh Kindaichi (dalam Hinata, 1989), yaitu *giseigo* 「擬声語」 (kata-kata yang merepresentasikan suara hewan dan manusia), *giongo* 「擬音語」 (kata-kata yang merepresentasikan suara benda mati), *gitaigo* 「擬態語」 (kata-kata yang merepresentasikan keadaan benda mati), *giyogo* 「擬容語」 (kata-kata yang merepresentasikan keadaan hewan dan manusia), dan *gijougo* 「擬情語」 (kata-kata yang merepresentasikan ekspresi atau perasaan manusia).

Onomatope menjadi pelengkap komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam hal tulisan, onomatope kerap dijumpai dalam manga. Manga (dibaca *mang'ga*) merupakan komik bergambar yang berasal dari Jepang. Manga yang mengandung banyak onomatope merupakan manga yang diperuntukkan untuk anak-anak, salah satunya adalah manga yang berjudul *Yotsubato* yang ditulis oleh Kiyohiko Azuma. Manga ini terdapat 15 volume, dimana setiap volume memiliki *chapter*-nya masing-masing. Volume yang dipilih pada penelitian ini adalah volume 1, pada volume 1 terdapat 7 *chapter*, dari ketujuh *chapter* tersebut, *chapter* 3 merupakan *chapter* yang terdapat banyak onomatope, yaitu berjumlah 25 kata onomatope. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan membahas onomatope dalam manga *Yotsubato chapter* 3 karya Kiyohiko Kizuma.

Penelitian mengenai analisis onomatope dalam manga telah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya adalah (Soviyan, 2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Makna dalam Komik *Furiizaa Yori Ai wo Komete*. Dalam penelitian ini, data-data onomatope yang diperoleh dari manga, dipilah berdasarkan jenisnya, lalu dianalisis maknanya. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan,

diketahui bahwa pada manga *Furiizaa Yori Ai wo Komete* banyak menggunakan onomatope jenis *giongo* dan onomatope yang mengandung suara air menjadi makna yang sering digunakan dalam manga ini.

Selanjutnya adalah penelitian dari (Dewi, 2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Makna Onomatope dalam Komik *Haikyuu!!* Vol 8”. Dalam penelitian ini, data-data onomatope yang diperoleh dari manga, juga dipilah berdasarkan jenisnya, lalu dianalisis maknanya. Hasil dari analisis tersebut, menyatakan bahwa dalam komik *Haikyuu!!* terdapat semua jenis onomatope dan yang terbanyak adalah onomatope yang mengandung makna bola. Walaupun makna bola menjadi yang terbanyak dalam komik ini, namun memiliki bunyi kata onomatope yang berbeda-beda. Penelitian selanjutnya adalah penelitian dari (Panduwinata, 2013) dalam penelitian yang berjudul “Variasi Makna dan Penerapan Onomatope dalam Komik *Bakuretsu Utahime 21* Karya Igarashi Kaoru”. Dalam penelitian ini, dijabarkan jenis onomatope yang terdapat pada komik *Bakuretsu Utahime 21* berdasarkan makna kognitifnya.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, karena pada penelitian ini menggunakan data yang bersumber dari manga *Yotsubato* terutama pada *chapter* 3. Selain berbeda sumber datanya, data-data yang diperoleh akan dicari translasi makna dan padanannya dalam Bahasa Indonesia. Setelah itu, akan dipaparkan makna yang terkandung dalam kata onomatope tersebut.

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pemaknaan onomatope yang terdapat dalam manga *Yotsubato chapter* 3 karya Kiyohiko Azuma sehingga diketahui jenis onomatopenya dengan translasi makna dan padanannya dalam Bahasa Indonesia.

## 2. Metode

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Metode deskriptif dapat disebut sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan objek atau subjek yang diteliti secara mendalam, luas, dan terperinci.

Menurut (F.L., 1960) metode deskriptif adalah cara mencari fakta dengan menggunakan interpretasi yang tepat. Menurut (Sugiyono,2005) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa yang terjadi pada saat sekarang atau masalah aktual.

Sumber data pada penelitian ini yaitu manga *Yotsubato chapter 3 volume 1* yang dirilis pada tahun 2003. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk bentuk onomatope yang tercipta sepanjang chapter ini.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode simak dilanjutkan dengan teknik catat. Metode simak adalah penyediaan data yang dilakukan dengan menyimak data penggunaan bahasa (Sudaryanto, 1993), sementara teknik catat merupakan teknik lanjutan yang dilakukan ketika menerapkan metode simak (Mahsun, 2012).

Hasil penelitian akan dipaparkan secara deskriptif menggunakan metode informal yaitu melalui paparan kata kata deskriptif untuk menjelaskan mengenai pemaknaan onomatope yang terdapat dalam manga *Yotsubato chapter 3* karya Kiyohiko Azuma sehingga diketahui jenis onomatopenya dengan translasi makna dan padanannya dalam Bahasa Indonesia.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Seperti yang telah dijelaskan pada bagian pendahuluan, onomatope dalam Bahasa Jepang dibagi jenisnya menjadi *giseigo*/merekpresentasikan suara hewan dan manusia, *giongo*/merekpresentasikan suara benda mati, *gitaigo*/yang merepresentasikan keadaan benda mati, *giyougo*/merekpresentasikan keadaan hewan dan manusia, dan yang terakhir adalah *gijougo*/yang merepresentasikan ekspresi atau perasaan manusia. Penggunaan onomatope dalam manga *Yotsubato chapter 3* karya Kiyohiko Azuma adalah sebagai berikut.

#### 3.1 Makna Onomatope

Berdasarkan pada analisis data, berikut merupakan translasi makna dari onomatope yang terdapat dalam manga *Yotsubato chapter 3* karya Kiyohiko.

- (1) くー (dibaca *kū*) (Chapter 3, hal.2) : Suara mendengkur
- (2) ぱち (dibaca *pa-chi*) (Chapter 3, hal.2) : Ekspresi mengedipkan mata
- (3) むく (dibaca *mu-ku*) (Chapter 3, hal.2) : Ekspresi saat bangun dari posisi tidur
- (4) かちゃ (dibaca *ka-cha*) (Chapter 3, hal.5) : Bunyi membuka pintu
- (5) ピンポーン (dibaca *ding-dōng*) (Chapter 3, hal.5) : Bunyi bel
- (6) あははは (dibaca *a-ha-ha-ha*) (Chapter 3, hal.5) : Suara tertawa
- (7) ひょい (dibaca *hyo-i*) (Chapter 3, hal.7) : Ekspresi saat muncul tiba-tiba
- (8) かちゃ (dibaca *ka-cha*) (Chapter 3, hal.8) : Bunyi membuka pintu
- (9) ビクッ (dibaca *bi-ku*) (Chapter 3, hal.9) : Ekspresi terkejut

(10) ゴバァー (dibaca *go-bā*) (Chapter 3, hal.10) : Bunyi hembusan angin dari AC

(11) ゴー (dibaca *gō*) (Chapter 3, hal.10) : Bunyi hembusan angin dari AC

(12) がちゃ (dibaca *ka-cha*) (Chapter 3, hal.13) : Bunyi membuka pintu

(13) きょろ きょろ (dibaca *kyo-ro kyo-ro*) (Chapter 3, hal.13) : Ekspresi saat sedang memperhatikan sekitar

(14) ぱっ (dibaca *pa'*) (Chapter 3, hal.16) : Bunyi pintu dibuka

(15) へへ。。 (dibaca *he-he*) (Chapter 3, hal.16) : Suara tertawa

(16) がちゃ (dibaca *ka-cha*) (Chapter 3, hal.17) : Bunyi membuka pintu

(17) だだだだ (dibaca *da-da-da-da*) (Chapter 3, hal.17) : Suara langkah kaki saat berlari dengan cepat

(18) じゃーん (dibaca *jān*) (Chapter 3, hal.18) : Suara saat menunjukkan atau memamerkan sesuatu

(19) ピッ (dibaca *pi'*) (Chapter 3, hal.19) : Bunyi remote ditekan

(20) ゴー (dibaca *gō*) (Chapter 3, hal.19) : Bunyi hembusan angin dari AC

(21) ぱん (dibaca *ban*) (Chapter 3, hal.20) : Bunyi pintu yang dibuka secara kasar

(22) ダン (dibaca *dan*) (Chapter 3, hal.21) : Bunyi pintu yang dibuka paksa saat masuk ke dalam ruangan

(23) だっ (dibaca *gō*) (Chapter 3, hal.25) : Suara langkah kaki yang keras/bersemangat

(24) ででで (dibaca *de-de-de*) (Chapter 3, hal.26) : Bunyi yang dikeluarkan saat merapikan barang

ゴフアー (dibaca *go-fā*) (Chapter 3, hal.26) : Bunyi hembusan angin dari AC

### 3.2 Padanan Onomatope

Berdasarkan pada analisis data, berikut merupakan padanan dari onomatope yang terdapat dalam manga *Yotsubato chapter 3* karya Kiyohiko.

(a) くー (dibaca *kū*) (Chapter 3, hal.2) : Grok grok

(b) ぱち (dibaca *pa-chi*) (Chapter 3, hal.2) : Kedip

(c) むく (dibaca *mu-ku*) (Chapter 3, hal.2) : Hup

(d) かちゃ (dibaca *ka-cha*) (Chapter 3, hal.5) : Ceklek

(e) ピンポーン (dibaca *ding-dōng*) (Chapter 3, hal.5) : Ting tong

(f) あははは (dibaca *a-ha-ha-ha*) (Chapter 3, hal.5) : Ahahaha

(g) ひょい (dibaca *hyo-i*) (Chapter 3, hal.7) : Ba~!

(h) かちゃ (dibaca *ka-cha*) (Chapter 3, hal.8) : Ceklek

(i) ビクッ (dibaca *bi-ku'*) (Chapter 3, hal.9) : Ehh!?

(j) ゴバァー (dibaca *go-bā*) (Chapter 3, hal.10) : Wusshh

(k) ゴー (dibaca *gō*) (Chapter 3, hal.10) : Wusshh

(l) がちゃ (dibaca *ka-cha*) (Chapter 3, hal.13) : Ceklek

(m) きょろ きょろ (dibaca *kyo-ro kyo-ro*)  
(Chapter 3, hal.13) : Celingak-celingak

(n) ぼっ (dibaca *ba'*) (Chapter 3, hal.16) :  
Brak

(o) へへ。 (dibaca *he-he*) (Chapter 3,  
hal.16) : Hehehe

(p) がちゃ (dibaca *ka-cha*) (Chapter 3,  
hal.17) : Ceklek

(q) だだだだ (dibaca *da-da-da-da*)  
(Chapter 3, hal.17) : Drap drap drap

(r) じゃーん (dibaca *jān*) (Chapter 3,  
hal.18) : Tadaa~ / Taaa~

(s) ピッ (dibaca *pi'*) (Chapter 3, hal.19) :  
Klik

(t) ゴー (dibaca *gō*) (Chapter 3, hal.19) :  
Wusshh

(u) ばん (dibaca *ban*) (Chapter 3, hal.20) :  
Brakk

(v) ダン (dibaca *dan*) (Chapter 3, hal.21) :  
Brak!

(w) だっ (dibaca *da'*) (Chapter 3, hal.25) :  
Drap

(x) ででで (dibaca *de-de-de*) (Chapter 3,  
hal.26) : Set set set

ゴファー (dibaca *go-fā*) (Chapter 3,  
hal.26) : Wusshh

### 3.3 Jenis Onomatope

Pengelompokan jenis onomatope yang digunakan berdasarkan pada translasi makna dan padanan dalam Bahasa Indonesianya adalah sebagai berikut.

#### 1) Giongo

Giongo (擬音語) adalah salah satu jenis onomatope yang menyatakan tiruan

bunyi dari benda mati. Berdasarkan pada onomatope yang digunakan manga *Yotsubato chapter 3* karya Kiyohiko Azuma, beberapa bentuk onomatope yang termasuk ke dalam jenis *giongo* atau tiruan bunyi dari benda mati adalah sebagai berikut.

a) かちゃ (dibaca *ka-cha*) (Chapter 3,  
hal.5) : Bunyi membuka pintu→Ceklek

b) ピンポン (dibaca *ding-dōng*)  
(Chapter 3, hal.5) : Bunyi bel→Ting tong

c) かちゃ (dibaca *ka-cha*) (Chapter 3,  
hal.8) : Bunyi membuka pintu→Ceklek

d) ゴバー (dibaca *go-bā*) (Chapter 3,  
hal.10) : Bunyi hembusan angin dari AC→Wusshh

e) ゴー (dibaca *gō*) (Chapter 3, hal.10) :  
Bunyi hembusan angin dari AC→Wusshh

f) かちゃ (dibaca *ka-cha*) (Chapter 3,  
hal.13) : Bunyi membuka pintu→Ceklek

g) ぼっ (dibaca *ba'*) (Chapter 3, hal.16) :  
Bunyi pintu dibuka→Brak

h) かちゃ (dibaca *ka-cha*) (Chapter 3,  
hal.17) : Bunyi membuka pintu→Ceklek

i) ピッ (dibaca *pi'*) (Chapter 3, hal.19) :  
Bunyi remote ditekan→Klik

j) ゴー (dibaca *gō*) (Chapter 3, hal.19) :  
Bunyi hembusan angin dari AC→Wusshh

k) ばん (dibaca *ban*) (Chapter 3, hal.20) :  
Bunyi pintu yang dibuka secara kasar→Brakk

l) ダン (dibaca *dan*) (Chapter 3, hal.21) :  
Bunyi pintu yang dibuka paksa saat masuk ke dalam ruangan→Brak!

- m) ゴー (dibaca *gō*) (Chapter 3, hal.19) : Bunyi hembusan angin dari AC →Wusshh
- n) ででで (dibaca *de-de-de*) (Chapter 3, hal.26) : Bunyi yang dikeluarkan saat merapikan barang →Set set set
- o) ゴファー (dibaca *go-fā*) (Chapter 3, hal.26) : Bunyi hembusan angin dari AC →Wusshh
- 2) Giseigo  
Giseigo (擬声語) adalah jenis onomatope yang menyatakan tiruan suara dari makhluk hidup. Berdasarkan pada onomatope yang digunakan manga *Yotsubato chapter 3* karya Kiyohiko Azuma, beberapa bentuk onomatope yang termasuk ke dalam jenis *giseigo* adalah sebagai berikut.
- a) くー (dibaca *kū*) (Chapter 3, hal.2) : Suara mendengkur →Grok grok
- b) あははは (dibaca *a-ha-ha-ha*) (Chapter 3, hal.5) : Suara tertawa →Ahahaha
- c) へへ。。 (dibaca *he-he*) (Chapter 3, hal.16) : Suara tertawa →Hehehe
- d) じゃーん (dibaca *jān*) (Chapter 3, hal.18) : Suara saat menunjukkan atau memamerkan sesuatu →Tadaa~ / Taraa~
- 3) Giyougo  
Giyougo (魏用語) adalah jenis onomatope yang menyatakan keadaan makhluk hidup atau tingkah laku makhluk hidup. Berdasarkan pada onomatope yang digunakan manga *Yotsubato chapter 3* karya Kiyohiko Azuma, beberapa bentuk onomatope yang termasuk ke dalam jenis *giyougo* adalah sebagai berikut.
- a) ぱち (dibaca *pa-chi*) (Chapter 3, hal.2) : Ekspresi mengedipkan mata →Kedip
- b) むく (dibaca *mu-ku*) (Chapter 3, hal.2) : Ekspresi saat bangun dari posisi tidur →Hup
- c) ひょい (dibaca *hyo-i*) (Chapter 3, hal.7) : Ekspresi saat muncul tiba-tiba →Ba~!
- d) きょろ きょろ (dibaca *kyo-ro kyo-ro*) (Chapter 3, hal.13) : Ekspresi saat sedang memperhatikan sekitar →Celingak-celinguk
- e) だだだだ (dibaca *da-da-da-da*) (Chapter 3, hal.17) : Suara langkah kaki saat berlari dengan cepat →Drap drap drap
- f) だっ (dibaca *da'*) (Chapter 3, hal.25) : Suara langkah kaki yang keras/bersemangat →Drap
- 4) Gijougo  
Gijougo (擬情語) adalah jenis onomatope yang menyatakan ekspresi keadaan hati atau perasaan. Berdasarkan pada onomatope yang digunakan manga *Yotsubato chapter 3* karya Kiyohiko Azuma, beberapa bentuk onomatope yang termasuk ke dalam jenis *gijougo* adalah sebagai berikut.
- a) ビクッ (dibaca *bi-ku'*) (Chapter 3, hal.9) : Ekspresi terkejut →Ehh!?

#### 4. Simpulan

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa dalam manga *Yotsubato chapter 3* karya Kiyohiko Azuma ditemukan banyak onomatope. Jenisnya onomatope yang digunakan oleh Kiyohiko Azuma dalam

karyanya yang berjudul *Yotsubato* tersebut antara lain *giongo*, *giseigo*, *giyougo*, dan *gijougo*. Diantara keempat jenis onomatope yang digunakan tersebut, pada *chapter 3* manga *Yotsubato* ini dominan menggunakan onomatope berjenis *giongo* atau yang berupa suara tiruan dari benda mati.

## Referensi

- Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.
- F.L., W. 1960. *The Elements of Resert.Asian Eds*. Overseas Book Co.
- Gorys, Keraf. 1984. *Tata Bahasa Indonesia*. Jakarta : Nusa Indah.
- Hinata, Shigeo. 1989. *Giongo . Gitaigo*. Tokyo : Aratake Shuppan.
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Kadouka, Kenichi. 2009. *Onomatopoeia Markers in Japanese*. Locus Forum.
- Mahsun. 2012. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Putri, Isnaini Umayya Dewi. 2019. *Analisis Makna Onomatope dalam Komik Haikyuu!! Vol 8*. Medan : USU Press.
- Panduwinata, O. Lidya. 2013. *Variasi Makna dan Penerapan Onomatope dalam Komik Bakuretsu Utahime 21 Karya Igarashi Kaoru*. Surabaya : Japanology.
- Pratiwi, Pradipta Linggar. 2017. *Analisis Penggunaan Onomatope Yorokobu Dalam Komik Chibi Maruko Chan*. Jakarta : Binus University.
- Soviyan, Aden Rahmat. 2018. *Analisis Makna dalam Komik "Furiizaa Yori Ai wo Komete"*. Medan : USU Press.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik)*. Yogyakarta : Duta Wacana University Press.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. 2011. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang (5th ed.)*. Bandung : Humaniora.
- Yamamoto, Hiroko. 1993. *Sugu ni Tsukareru Jissen Nihongo Shirizu 1 Oto to Imaji de Tanoshiku Oboeru*. Tokyo : Senmon Kyouiku Shuppan.