

ONOMATOPE BENTURAN PADA *SHOUNEN MANGA* JEPANG DALAM KOMIK *KIMETSU NO YAIBA* VOL 1-3

I. Saputra¹, Y. A. Nasution², A. Aibonotika³

¹²³Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Pekanbaru

e-mail: imawansap11@gmail.com, yenny.aristia@lecturer.ac.id, aibonotikas@yahoo.co.id

Abstrak

Onomatope adalah sebutan untuk tiruan bunyi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan apa saja bentuk onomatope benturan dan maknanya yang terdapat dalam komik. Penelitian ini difokuskan pada onomatope jenis *giongo* yang menunjukkan bunyi dari benda mati, khususnya bunyi benturan. Kelompok bunyi benturan dapat dikelompokkan menjadi 8, yaitu 1) pukulan, tinjauan dan tendangan 2) ketukan, 3) tamparan, 4) tepukan, 5) gedoran, 6) benturan benda keras dengan benda keras, 7) benturan benda yang jatuh, dan 8) benda yang tiba-tiba berbenturan. Data dalam penelitian ini adalah bunyi benturan yang diambil dari komik *Kimetsu no Yaiba* vol 1-3. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori onomatope menurut Akimoto (2002). Hasil analisis dari 51 data menunjukkan bahwa terdapat 7 jenis benturan dalam komik *Kimetsu no Yaiba* vol 1-3. Onomatope yang ditemukan di dalam komik ini sebagian besar memiliki makna 'bunyi yang keras dan berat' serta 'terjadi secara tiba-tiba',

Kata kunci: benturan, *giongo*, *Kimetsu no Yaiba*, onomatope, *shounen manga*

Abstract

Onomatopoeia is the designation for sound replicas. The study was intended to describe the characteristics of onomatopoeia and their meanings found in comics. The study focused on onomatopoeia types that showed the sound of inanimate objects, particularly collisions. The thumping group may be grouped into 8, which is 1) blows, shots, and kicks 2) strikes, 3) slaps, 4) slaps, 5) slaps, 6) crashes of objects with hard objects, 7) crashes of objects falling, and 8) objects suddenly collide. Data in this study is the thump taken from the comic kimetsu no yaiba vol 1-3. The theory used in this study is onomatope theory according to Akimoto (2002). Analysis of 51 data shows that there are 7 types of collisions in the comic Kimetsu no Yaiba vol 1-3. Onomatope found in the comic book is primarily 'loud and heavy' and 'sudden occurrences'.

Keywords : *giongo*, impact, *Kimetsu no Yaiba*, onomatopoeia, *shounen manga*

1. Pendahuluan

Onomatope merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan oleh sekitar, onomatope sering digunakan pada karya sastra seperti komik, novel dan cerpen, fungsi dari onomatope sendiri adalah agar pembaca dari karya sastra tersebut bisa lebih menikmati alur yang diberikan oleh karya sastra tersebut. Onomatope sendiri ada beberapa jenis yaitu 1) *Giseigo*, 2) *Giongo*, 3) *Gitaigo*, 4) *Giyôgo*, dan 5) *Gijôgo*. *Giseigo* adalah kata-kata yang menunjukkan suara dari makhluk hidup manusia dan binatang. *Giongo* adalah kata-kata yang menunjukkan bunyi dari benda mati. *Gitaigo* adalah kata-kata yang menunjukkan keadaan dari benda mati. *Giyôgo* adalah kata-kata yang menunjukkan keadaan makhluk hidup, sedangkan *gijôgo* adalah kata-kata yang menunjukkan perasaan manusia. Dari kelima jenis onomatope tersebut penelitian ini menekankan untuk meneliti onomatope jenis *giongo* khususnya onomatope benturan.

Benturan yang dihasilkan oleh benda umumnya beragam tergantung seperti apa benda tersebut berbenturan, bunyi yang ditirukan oleh manusia umumnya akan berbeda-beda yang dipengaruhi oleh sistem bahasa tiap negara, kelompok bunyi benturan sendiri ada beberapa macam, yaitu 1) pukulan, tinjauan dan tendangan, 2) ketukan, 3) tamparan, 4) tepukan, 5) gedoran, 6) benturan benda keras dengan benda keras, 7) benturan benda yang jatuh, 8) benda yang tiba-tiba berbenturan.

Fonologi adalah cabang linguistik yang mempelajari, menganalisis, dan membahas tentang bunyi. Berdasarkan asal katanya, fonologi berasal dari *phone* yang berarti bunyi dan

logos yang berarti ilmu. Dengan demikian, fonologi berarti ilmu tentang bunyi. Fonologi atau *oninron* dalam bahasa Jepang, merupakan bidang ilmu yang meneliti sistem bunyi suatu bahasa, dan perbedaan berbagai bunyi sehingga mampu membedakan makna (Soepardjo, 2012:29).

Fonemik adalah kajian yang membahas tentang bunyi-bunyi bahasa yang merupakan bagian dari struktur kata yang sekaligus berfungsi untuk membedakan makna. Bloomfield menjelaskan '*symbol of linguistic form*' terdapat dua bagian, yaitu '*logographic writing*' yang dasar hurufnya melambangkan ucapan [8]. *Phonogram* diidentifikasi olehnya menjadi dua jenis, yaitu *syllabic writing* (huruf suku kata) seperti huruf *hiragana* dan *katakana* dalam bahasa Jepang dan *Phonemic* atau *alphabetic writing* (huruf bunyi tunggal) seperti huruf Latin, termasuk huruf alfabet bahasa Indonesia.

Semantik atau dalam bahasa Jepang *imiron* merupakan salah satu cabang linguistik yang mengkaji tentang makna [5] Kata semantik dalam bahasa Indonesia (Inggris: *semantics*) berasal dari bahasa Yunani *sema* (kata benda yang berarti "tanda" atau "lambang". Menurut Aminuddin [3] 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 tingkat pertama, tata bahasa pada tingkat kedua, maka komponen makna menduduki tingkatan paling akhir. Hubungan ketiga komponen itu sesuai dengan kenyataan bahwa (a) bahasa pada awalnya merupakan bunyi-bunyi abstrak yang mengacu pada adanya lambang-lambang tertentu, (b) lambang-lambang merupakan seperangkat sistem yang memiliki tatanan dan hubungan tertentu, dan (c) seperangkat lambang yang memiliki bentuk dan hubungan itu mengasosiasikan adanya makna tertentu [3]. Yaitu salah satu dari tiga tataran analisis bahasa: fonologi, gramatika, dan semantik. Bahkan semantik hanyalah makna atau arti yang berkenaan dengan bahasa sebagai alat komunikasi verbal [8]. Lebih lanjut ia berpendapat bahwa semantik tidak mengkaji makna bahasa bunga, bahasa warna, dan bahasa perangko sebab makna-makna yang terdapat dalam bahasa bunga, bahasa warna dan bahasa perangko itu, hanyalah perlambang belaka yang diturunkan bukan dari tanda linguistik. Dengan kata lain yang disebut bahasa bunga, bahasa warna dan bahasa perangko itu tidaklah termasuk sistem tanda bunyi bahasa. Jadi, bukan sesuatu yang lingual, melainkan persoalan semiotika. Berdasarkan pengertian yang dipaparkan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa semantik adalah telaah makna.

Perkembangan bahasa terutama mengenai asal-usul terbentuknya bahasa telah menjadi perdebatan sejak lama. Banyak teori berkaitan dengan asal-usul terbentuknya bahasa ini. Salah satu teori yang cukup populer adalah teori pembentukan bahasa melalui bunyi ikonik atau onomatope. Para filsuf bahasa yang disebut dengan kaum Stoik menilai bahwa hubungan antara kata dan makna memiliki hubungan alami berdasarkan adat dan kesepakatan.

Giseigo dan *gitaigo* merupakan (*fukushi*) yang menggambarkan bunyi atau keadaan. Kedua istilah ini, yakni *giseigo* dan *gitaigo*, biasanya disebut dengan onomatope. Menurut [2] karena bahasa Jepang memiliki *giseigo* dan *gitaigo*, dan ada kata yang tidak bisa ditentukan masuk dalam klasifikasi yang mana, maka gabungan dari keduanya disebut *onshouchougo* atau onomatope. Hal ini didukung oleh pendapat Sudjianto dan Dahidi [10] menurut mereka bahwa onomatope merupakan gabungan *giongo* (*giseigo*) dan *gitaigo*. Menurut mereka yaitu onomatope atau *onshouchougo* dalam bahasa Jepang merupakan gabungan antara *giseigo* (*giongo*) dan *gitaigo*.

Berdasarkan Kindaichi Haruhiko (dalam Pratiwi [9]) onomatope bahasa Jepang terdiri dari beberapa jenis, yaitu 1) *Giseigo*, 2) *Giongo*, 3) *Gitaigo*, 4) *Giyôgo*, dan 5) *Gijôgo*. *Giseigo* adalah kata-kata yang menunjukkan suara dari makhluk hidup manusia dan binatang. *Giongo* adalah kata-kata yang menunjukkan bunyi dari benda mati. *Gitaigo* adalah kata-kata yang menunjukkan keadaan dari benda mati. *Giyôgo* adalah kata-kata yang menunjukkan keadaan makhluk hidup. Sedangkan *gijôgo* adalah kata-kata yang menunjukkan perasaan manusia.

Onomatope benturan termasuk kedalam jenis onomatope *giongo*, kelompok bunyi benturan sendiri yang didapat dari kamus dan beberapa situs dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok, yaitu 1) pukulan, tinjauan dan tendangan 2) ketukan, 3) tamparan, 4) tepukan, 5) gedoran, 6) benturan benda keras dengan benda keras, 7) benturan benda yang jatuh, 8) benda yang tiba-tiba berbenturan.

Dalam onomatope terdapat berbagai jenis suara, dengan begitu jenis-jenis suara itu dapat digolongkan menjadi tipe-tipe onomatope. Menurut Akimoto [2] bahwa ketika klasifikasi dalam hal arti terdengar kata simbol yang secara kasar diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Suara binatang yang dihasilkan dari suara binatang.
- 2) Suara fenomena alam yang dihasilkan dari fenomena alam.
- 3) Suara manusia yang dihasilkan dari manusia.
- 4) Suara yang timbul karena perilaku manusia yang dihasilkan dari perilaku manusia.
- 5) Suara yang menyatakan perasaan manusia.
- 6) Suara yang menyatakan karakteristik fisik manusia.
- 7) Suara yang menyarakan kesehatan manusia.
- 8) Suara dari benda yang bergerak sekaligus adalah jenis bunyi yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah jenis onomatope *giongo* khususnya bunyi benda yang berbenturan.

Menurut [2] Onomatope atau sebutan dalam bahasa Jepang *onshouchougo* memiliki beberapa bentuk khusus yang dapat menunjukkan keadaan berikut:

- 1) Kata Dasar
Kata dasar atau *gokon* dalam bahasa Jepang adalah bentuk onomatope yang terdiri satu atau dua suku kata.
Contoh: *どき [doki]* adalah perasaan berdebar
- 2) Pemadatan Bunyi
Pemadatan suara atau dalam bahasa Jepang *oto wo tsumeru* adalah bentuk onomatope yang terdapat huruf *tsu* kecil 「ッ」 atau disebut juga dengan *sokuon*. Bentuk ini menggambarkan gerakan yang tiba-tiba, cepat dan sesaat.
Contoh: *クルッ [Kuru]* adalah gerakan kepala yang tiba-tiba menoleh kebelakang.
- 3) Penasalan Bunyi
Penasalan bunyi atau dalam bahasa Jepang *oto wo haneru* adalah bentuk onomatope yang memiliki huruf */n/* 「ン」 di akhir kata. Bentuk ini memiliki makna bahwa benda tersebut memiliki suara yang keras dan menggema.
Contoh: *パアン [Paan]* adalah bunyi tamparan
- 4) Pemanjangan bunyi
Bentuk pemanjangan bunyi atau dalam bahasa Jepang *cho'on* (vokal panjang) menggambarkan keadaan yang berlangsung lama. Bentuk ini memiliki pemanjangan atau penambahan huruf di tengah atau akhir kalimat.
Contoh: *パアン [Paan]* adalah bunyi tamparan
- 5) Penambahan morfem "ri"
Penambahan morfem "ri" di akhir onomatope, menunjukkan suatu keadaan bergerak secara perlahan, lunak dan licin.
Contoh: *コロ → コロリ [Koro → Korori]*
- 6) Bentuk pengulangan morfem
Bentuk pengulangan morfem atau dalam bahasa Jepang disebut *hanpukukei* adalah menggambar ungkapan bunyi yang berulang-ulang dan berkelanjutan.
Contoh: *ツーツー [tsuu tsuu]* adalah bunyi telepon yang terputus.
- 7) Perubahan sebagian suara
Perubahan sebagian suara atau dalam bahasa Jepang *oto no ichibu koutai* menggambarkan sesuatu yang tidak beraturan.
Contoh: *キーンコーンカーン [kiin koon kaan]* adalah bunyi bel sekolah
- 8) Lawan bunyi *seion* dengan *dakuon*

Bunyi *seion* menggambarkan suara yang ringan, sementara *dakuon* mewakili suara benda berat.

Contoh: 「サラサラ」 → 「ザラザラ」

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk onomatope bahasa Jepang oleh Akimoto (2002) dan metode padan Sudaryanto (1993).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan onomatope benturan yang berada pada *shounen manga* Jepang dalam komik *Kimetsu no Yaiba* volume 1-3 serta menganalisis makna yang terkandung dalam onomatope benturan tersebut. Dengan tujuan penelitian tersebut dilakukan analisis menggunakan bentuk dari bunyi benturan yang didapat dalam komik *Kimetsu no Yaiba* dengan langkah-langkah: 1) Menganalisis bentuk onomatope. 2) Mengelompokkan hasil analisis berdasarkan jenisnya. 3) Menyimpulkan tentang onomatope benturan *shounen manga* Jepang, dalam komik *Kimetsu no Yaiba* vol 1-3.

2. Metode

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pustaka catat. Penelitian ini mengamati onomatope bunyi benturan dalam *shounen manga* berjudul *Kimetsu no Yaiba* karya Koyoharu Gotōge. Metode ini digunakan untuk memilah bentuk dan makna onomatope sebelum dimasukkan dalam data. Data yang dikumpulkan dengan teknik catat. Teknik yang digunakan dalam mencatat yaitu mencatat onomatope yang mengandung bunyi benturan, teknik catat adalah teknik lanjutan dari metode pustaka, yaitu mencatat dan menandai bagian yang berupa tanda dari onomatope bunyi benturan. Teknik ini dimulai dari menandai *chapter* dan halaman berlangsungnya benturan lalu kemudian dilakukan pencatatan terhadap onomatope yang mengandung bunyi benturan yang di luar dari balon percakapan dalam komik.

Teknik analisis data yang akan digunakan adalah metode padan. Metode padan merupakan metode analisis bahasa yang alat penentunya berada di luar bahasa, dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan [9] Metode padan akan digunakan untuk menganalisis makna onomatope pada data.

Proses analisis data ini menggunakan dua prosedur yaitu prosedur pengumpulan data dan prosedur analisis data berdasarkan data yang telah terkumpul. Prosedur analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Menganalisis bentuk onomatope. 2) Mengelompokkan hasil analisis berdasarkan jenisnya. 3) Menyimpulkan tentang onomatope benturan *shounen manga* Jepang, dalam komik *Kimetsu no Yaiba* vol 1-

3. Hasil dan Pembahasan

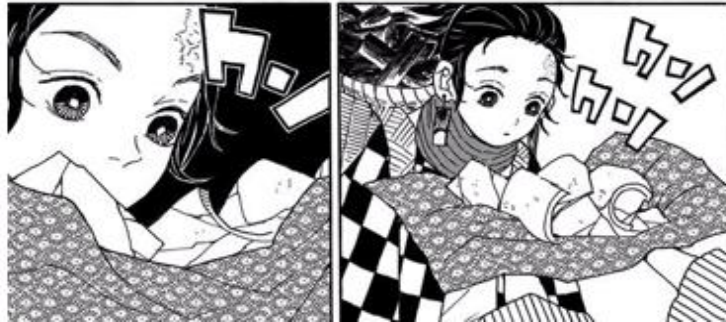
Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan mengenai onomatope benturan pada *shounen manga* Jepang dalam komik *Kimetsu no Yaiba* vol 1-3, didapatkan tujuh jenis onomatope benturan dari depalan jenis kelompok benturan, yaitu:

- 1) Onomatope benturan benda keras dengan benda keras

Pada jenis bunyi benturan ini didapatkan tujuh data bunyi benturan, secara keseluruhan makna dari bunyi benturan benda keras dengan benda keras adalah bunyi yang keras dan bergema.

Data : クン [kun]

Konteks : *Kun* merupakan onomatope benturan yang dihasilkan oleh pecahan guci. Tanjiro sedang berjalan menuju kota untuk menjual kayu bakar. Lalu tetangganya bertanya kepadanya tentang bau yang terdapat pada pecahan guci tersebut sambil memperlihatkan pecahan guci. Konteks keadaan tersebut terlampir pada gambar di bawah. (volume 1, chapter 1, hal 12)



Gambar 1. Onomatope クン [kun]

Onomatope benturan benda keras dengan benda keras bentuk *kun* menggambarkan bunyi benda yang keras. Hal ini diperkuat dengan data dan konteks yang terlampir di atas, dengan adanya penasalan yang menggambarkan bunyi yang bergema ditandai dengan adanya huruf /n/ 「ン」 di akhir kata. Maka, dapat disimpulkan bahwa makna dari onomatope benturan yang berbunyi *kun* merupakan bunyi bergema.

2) Onomatope benturan ketukan

Pada jenis bunyi benturan ini didapatkan dua data bunyi benturan, makna yang terkandung dalam jenis ini adalah bunyi yang berulang.

Data : タタタ [tatata]

Konteks : *Tatata* merupakan onomatope benturan yang dihasilkan oleh langkah kaki Tanjiro yang berlari di atas atap saat mengejar iblis rawa. Konteks keadaan tersebut terlampir pada gambar di bawah. (volume 2, chapter 10, hal 56)



Gambar 2. Onomatope タタタ [tatata]

Onomatope benturan ketukan bentuk *tatata* menggambarkan bunyi ketukan. Hal ini diperkuat dengan data dan konteks yang terlampir di atas, adanya pengulangan kata yang menggambarkan bunyi yang berulang. Maka, dapat disimpulkan bahwa onomatope benturan yang berbunyi *tatata* merupakan bunyi yang berulang.

3) Onomatope benturan benda jatuh

Pada jenis bunyi benturan ini didapatkan sembilan data bunyi benturan, secara keseluruhan makna yang terkandung dalam jenis ini adalah bunyi yang berat dan keras serta bergema.

Data : ドッ [Do']

Konteks : *Do'* merupakan onomatope benturan yang dihasilkan dari Tanjiro yang terjatuh, Tanjiro terjatuh ketika menahan Nezuko yang telah menjadi iblis dan menyerang Tanjiro. Konteks keadaan tersebut terlampir pada gambar di bawah. (volume 1, chapter 1, hal 24)



Gambar 3. Onomatope ドッ [do']

Onomatope benturan benda berat yang jatuh bentuk *do'* menggambarkan bunyi benda yang jatuh. Hal ini diperkuat dengan data dan konteks yang terlampir di atas, adanya *dakuon* di awal kata yang menggambarkan bunyi yang keras dan berat serta adanya *sokuon* di akhir kata yang ditandai dengan adanya huruf *tsu* kecil 「ッ」 ini menggambarkan gerakan yang cepat dan tiba-tiba. Maka, dapat disimpulkan bahwa makna dari onomatope benturan yang berbunyi *do'* merupakan bunyi yang keras dan berat yang terjadi secara tiba-tiba.

4) Onomatope benturan tepukan

Pada jenis bunyi benturan ini didapat lima data bunyi benturan, secara keseluruhan makna yang terkandung dalam jenis ini adalah bunyi yang keras dan terjadi secara tiba-tiba.

Data : ガッ [Ga']

Konteks : *Ga'* merupakan onomatope benturan yang dihasilkan oleh tangan Tanjiro, Tanjiro baru terbangun dari pingsannya dan tiba-tiba menangkap baju Nezuko untuk memastikan bahwa Nezuko masih berada disampingnya. Konteks keadaan tersebut terlampir pada gambar di bawah. (volume 1, chapter 1, hal 54)



Gambar 4. Onomatope ガッ [ga']

Onomatope benturan yang dihasilkan oleh tepukan bentuk *ga'* menggambarkan bunyi tepukan. Hal ini diperkuat dengan data dan konteks yang terlampir di atas, dengan adanya *dakuon* di awal kata yang menggambarkan benda yang berat dan adanya *sokuon* di akhir kata yang ditandai dengan adanya huruf *tsu* kecil 「ッ」 yang menggambarkan gerakan cepat dan tiba-tiba. Maka, dapat disimpulkan bahwa makna dari onomatope benturan yang berbunyi *ga'* merupakan bunyi yang keras dan berat secara tiba-tiba.

5) Onomatope benturan pukulan, tinjauan dan tendangan

Pada jenis bunyi benturan ini didapatkan 18 data bunyi benturan, secara keseluruhan makna yang terkandung dalam jenis ini adalah bunyi yang keras, berat, bergema dan terjadi secara tiba-tiba.

Data : ドガ [*Doga*]

Konteks 1 : *Doga* merupakan onomatope benturan yang dihasilkan oleh Giiyu yang memukul Tanjiro dengan gagang pedangnya. Konteks keadaan tersebut terlampir pada gambar di bawah. (volume 1, chapter 1, hal 45)



Gambar 5. Onomatope ドガ [*doga*]

Konteks 2 : *Doga* merupakan onomatope benturan yang dihasilkan oleh Nezuko yang menendang Giiyu. Konteks keadaan tersebut terlampir pada gambar di bawah. (volume 1, chapter 1, hal 49)



Gambar 6. Onomatope ドガ [*doga*]

Konteks 3 : *Doga* merupakan onomatope benturan yang dihasilkan oleh badan seorang peserta ujian pemburu iblis ditinju oleh iblis tangan. Konteks keadaan tersebut terlampir pada gambar di bawah. (volume 1, chapter 7, hal 181)



Gambar 7. Onomatope ドガ [doga]

Dari ketiga data dan konteks yang terlampir di atas, dapat dilihat bahwa onomatope benturan oleh pukulan, tinjauan dan tentangan bentuk *doga* menggambarkan bunyi tendangan, dengan adanya *doukon* yang menggambarkan bunyi yang keras dan berat yang berada pada awal dan akhir kata, Maka, dapat disimpulkan bahwa makna dari onomatope benturan yang berbunyi *doga* merupakan bunyi yang keras dan berat

6) Onomatope benturan yang terjadi tiba-tiba

Pada jenis bunyi benturan ini didapatkan delapan data bunyi benturan, secara keseluruhan makna yang terkandung dalam jenis ini adalah bunyi yang keras dan terjadi secara tiba-tiba.

Data : ガッガッガッ [Ga'-ga'-ga']

Konteks : Ga'-ga'-ga' merupakan onomatope benturan yang dihasilkan dari jebakan batu yang mengenai Tanjiro. Konteks keadaan tersebut terdapat pada gambar di bawah. (volume 1, chapter 3, hal 103)



Gambar 8. Onomatope ガッガッガッ [ga'-ga'-ga']

Onomatope benturan terjadi secara tiba-tiba bentuk *ga'-ga'-ga'* menggambarkan bunyi yang terjadi secara tiba-tiba. Hal ini diperkuat dengan data dan konteks yang terlampir di atas, dengan adanya *dakuon* yang menggambarkan benda yang keras dan berat di awal kata serta adanya kata berulang yang menggambarkan bunyi yang berulang, dan adanya *sokuon* di akhir kata yang ditandai dengan adanya huruf *tsu* kecil 「ッ」 ini menggambarkan gerakan yang cepat dan tiba-tiba. Maka, dapat disimpulkan bahwa makna dari onomatope benturan yang berbunyi *ga'-ga'-ga'* merupakan bunyi yang keras, berulang dan terjadi secara tiba-tiba.

7) Onomatope benturan tamparan

Pada jenis bunyi benturan ini didapat satu data bunyi benturan, makna yang terkandung dalam jenis ini adalah bunyi yang keras, panjang dan bergema.

Data : パァン [Paan]

Konteks : Paan merupakan onomatope benturan yang dihasilkan oleh Urokodaki yang menampar Tanjiro. Konteks keadaan tersebut terlampir pada gambar di bawah. (volume 1, chapter 3, hal 95)



Gambar 9. Onomatope パァン [paan]

Onomatope benturan tamparan bentuk *paan* menggambarkan bunyi tamparan. Hal ini diperkuat dengan data dan konteks yang terlampir di atas, dengan adanya pemanjangan kata di tengah serta adanya penasalan di akhir kata yang ditandai dengan huruf /n/ 「ン」 di akhir kata yang menggambarkan suara yang bergema. Maka, dapat disimpulkan bahwa makna dari onomatope benturan yang berbunyi *paan* merupakan bunyi yang panjang dan bergema, dari 51 data didapat dan sudah dianalisis, terdapat sebagian onomatope benturan yang sudah dianalisis adalah bunyi yang keras dan berat, terjadi secara tiba-tiba dan bergema.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan analisis onomatope benturan pada pembahasan sebelumnya, ditemukan adanya onomatope benturan yang dihasilkan oleh benda keras dengan benda keras, onomatope benturan yang dihasilkan oleh ketukan, onomatope benturan yang dihasilkan oleh benda keras yang jatuh, onomatope benturan yang dihasilkan oleh tepukan, onomatope benturan yang dihasilkan oleh pukulan dengan tinjauan dan onomatope yang dihasilkan dari tamparan. Berdasarkan temuan-temuan di atas dapat disimpulkan bahwa onomatope benturan yang paling banyak ditemukan berupa benturan yang dihasilkan oleh pukulan, tinjauan dan tendangan yaitu sebanyak 18 buah data. Hal ini terjadi akibat banyaknya adegan perkelahian yang melibatkan fisik pada komik tersebut.

Berdasarkan tujuh jenis onomatope yang ditemukan di dalam komik *Kimetsu no Yaiba* vol 1-3 sebagian besar memiliki makna bunyi yang keras dan berat serta terjadi secara tiba-tiba.

Onomatope dalam bahasa Jepang memiliki keanekaragaman bentuk dan makna yang begitu luas dan masih menyisakan banyak sekali permasalahan yang belum diteliti. Oleh sebab itu, penulis menghimbau kepada berbagai pihak yang meneliti onomatope untuk menindaklanjuti temuan yang ada dengan melakukan penelitian mengenai bentuk dan makna yang berhubungan dengan bentuk-bentuk onomatope yang lain, atau onomatope-

onomatope yang terdapat pada suatu komik atau novel tertentu atau bisa pula dipadankan dengan bahasa daerah.

Daftar Pustaka

- [1] A. N. Yuniarti, "Analisis Bentuk Fonologis dan Makna Onomatope Bunyi Glottal Stop", Thesis, Universitas Diponegoro, Semarang, 2018.
- [2] A. Miharu, "Yoku Wakaru Goi" Tokyo: ALC, 2002.
- [3] Aminuddin, "Semantik: Pengantar Studi Tentang Makna", Bandung: Sinar Baru Algensido, 2015.
- [4] D. C. Sahertian, "Onomatope Suara Berbenturan dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Mandarin Daya Literasi dan Industri Kreatif: Digitalitas", *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pembelajarannya*, pp. 130-139, 2015.
- [5] D. Soepardjo. (2012). *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang.
- [6] L. J. Moleong, "Metodologi Penelitian Kualitatif", Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999.
- [7] P.L. Pratiwi, "Analisis Penggunaan Onomatope Yorokobu dalam Komik Chibi Maruko Chan", Thesis, Binus University, Jakarta, 2012.
- [8] S. Dardjowidjojo. "Psikolinguistik: Pemahaman Bahasa Manusia" , Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2003.
- [9] Sudaryanto, "Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa, Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 1993.
- [10] Sudjianto and A. Dahidi, "Pengantar Linguistik Bahasa Jepang", Bekasi: Kesaint Blanc, 2004.