



LAPORAN PENELITIAN
DIPA PENERIMAAN NEGARA BUKAN PAJAK
TAHUN ANGGARAN 2005

**PERANAN KATA BERKARAKTER "ONOMATOPE"
SEBAGAI PENGHIDUP INTENSITAS GERAKAN
DALAM WACANA BAHASA JEPANG**

Oleh:

**Rizki Andini, S.Pd,M.Litt
Dwi Anggoro Hadiutomo, S.S.**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

Dibiayai oleh Dana Penerimaan Negara Bukan Pajak Tahun 2005,
Surat Keputusan Rektor Universitas Airlangga
Nomor 4683/J03/PP/2005
Tanggal 4 Juli 2005
Nomor Urut : 92

FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS AIRLANGGA

November, 2005

ONOMATOPOEIA



LAPORAN PENELITIAN
DIPA PENERIMAAN NEGARA BUKAN PAJAK
TAHUN ANGGARAN 2005

**PERANAN KATA BERKARAKTER "ONOMATOPE"
SEBAGAI PENGHIDUP INTENSITAS GERAKAN
DALAM WACANA BAHASA JEPANG**

Oleh:

Rizki Andini, S.Pd, M.Litt
Dwi Anggoro Hadiutomo, S.S.

KKB
KK-2

Lp 135/08

And

P

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

Dibiayai oleh Dana Penerimaan Negara Bukan Pajak Tahun 2005,
Surat Keputusan Rektor Universitas Airlangga
Nomor 4683/J03/PP/2005
Tanggal 4 Juli 2005
Nomor Urut : 92

FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS AIRLANGGA

November, 2005





DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS AIRLANGGA
LEMBAGA PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Kampus C Unair, Jl. Mulyorejo Surabaya 60115 Telp. (031) 5995246, 5995248, 5995247 Fax. (031) 5962066
E-mail : infolemlit@unair.ac.id - http://lppm.unair.ac.id

IDENTITAS DAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR HASIL PENELITIAN

1. Judul Penelitian : Peranan Kata Berkarakter "Onomatopea" Sebagai Penghidup Intensitas Gerakan Dalam Wacana Bahasa Jepang

a. Macam Penelitian : () Fundamental, () Terapan, () Pengembangan, () Institusional

b. Katagori Penelitian : () I () II () III () IV

2. Kepala Proyek Penelitian

a. Nama Lengkap dan Gelar : Rizki Andini, S.Pd.,M.Litt

b. Jenis Kelamin : Perempuan

c. Pangkat/Golongan dan NIP: Penata Muda (Gol. III/a) 132 307 199

d. Jabatan Sekarang : Asisten Ahli

e. Fakultas/Puslit/Jurusan : Fakultas Sastra

f. Univ./Inst. /Akademi : Universitas Airlangga

g. Bidang Ilmu Yang Diteliti : Linguistik

3. Jumlah Tim Peneliti : 2 (dua) orang

4. Lokasi Penelitian : -

5. Kerjasama dengan Instansi Lain

a. Nama Instansi : -

b. Alamat : -

6. Jangka Waktu Penelitian : 5 (lima) bulan

7. Biaya Yang Diperlukan : 5.750.000,00

8. Seminar Hasil Penelitian

a. Dilaksanakan Tanggal :

b. Hasil Penelitian : () Baik Sekali (V) Baik
() Sedang () Kurang

Surabaya, Nopember 2005



Mengetahui/Mengesahkan :

a.n. Rektor

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Prof. Dr. H. Sarmanu, MS.
NIP. 130 701 125

RINGKASAN

PERANAN KATA BERKARAKTER "ONOMATOPE" SEBAGAI PENGHIDUP
INTENSITAS GERAKAN DALAM WACANA BAHASA JEPANG

Rizki Andini, Dwi Anggoro Hadiutomo: 2005, 41 halaman

Dalam wacana bahasa Jepang, khususnya dalam hal ini adalah komik, kata tiruan bunyi atau Onomatope sangat penting bagi pembaca karena Onomatope membantu penggambaran suatu benda, gerakan atau keadaan terasa lebih hidup dan konkret. Onomatope dalam bahasa Jepang pada dasarnya memiliki suku kata dasar yang sama, namun berdasarkan perbedaan akhiran yang mengikuti suku kata dasar tersebut, maka akan menimbulkan perbedaan intensitas gerakan seperti yang digambarkan dalam komik.

Dimana berdasarkan penelitian, ada 4 akhiran yang dominan mengikuti suku kata dasar pembentuk Onomatope. Yaitu Sokuon(akhiran "-ts(u)"), Hatsuon(akhiran "-n"), akhiran "-ri" serta berupa bentuk pengulangan suku kata dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakter Sokuon, Hatsuon, akhiran -ri, bentuk ulang kata dasar sebagai unsur utama pembentuk kata Onomatope. Dari pengidentifikasian karakter tersebut akan tampak bagaimana peranan kata Onomatope dalam wacana bahasa Jepang, khususnya dalam hal ini adalah komik. Masing-masing kata Onomatope tersebut dianalisis maknanya berdasar ilustrasi gerakan yang menyertainya. Selain itu, alur ceritanya pun harus diperhatikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kata Onomatope sangat membantu sekali dalam menghidupkan intensitas gerakan atau keadaan yang diilustrasikan. Walaupun kata Onomatope singkat tetapi kuat dalam penggambaran sehingga mengesankan sesuatu tampak lebih hidup. Untuk masing-masing akhiran yang mengikuti, masing-masing menggambarkan intensitas gerakan yang berbeda. Untuk akhiran Sokuon, gerakan yang digambarkan adalah gerakan yang disertai emosi yang meledak-ledak. Selain itu menggambarkan suatu gerakan yang kasar, sekonyong-konyong dan hanya dalam sekejap mata. Sedangkan akhiran Hatsuon, mirip dengan penggunaan Sokuon, hanya pada Hatsuon rasa yang ditimbulkan lebih meledak-ledak, lebih menimbulkan rangsangan pada detak jantung, sesuatu yang lebih hebat dan dahsyat dibandingkan dengan Sokuon. Sebaliknya, pada akhiran-ri gerakan yang digambarkan lebih halus, gerakan yang lebih perlahan. Selain itu juga dipakai untuk menggambarkan keadaan atau perasaan yang lega, santai. Dan yang terakhir, bentuk ulang kata dasar untuk menggambarkan gerakan yang dilakukan secara berkelanjutan, tidak hanya dalam sekejap mata. Dengan adanya kata Onomatope ini dapat mengurangi kelemahan tidak dapat Bergeraknya gambar dalam

komik.

Kata kunci: kata Onomatope, sokuon, hatsuon, akhiran -ri, bentuk ulang kata dasar

Summary

The function of words with Onomatopae characters to revive movement intensity in Japanese Discourse

(Rizki Andini, Dwi Anggoro Hadiutomo: 2005, 41 pages)

In Japanese Discourse, in this case comics, Onomatopae is very important because it helps to describe a thing, a movement or a situation to be more alive and concrete.

Onomatopae in Japanese has basically the same syllable. However, based on different suffixes which follows those syllables there will be different intensity of movement as described in the comics.

According to several researches, there are four dominant suffixes following the syllables that form Onomatopae. Those are *Sokuon* (the suffix "ts(u)), *Hatsuon* (the suffix "n"), *the suffix -ri* and another one is the form of *repetition of word syllable*.

This study aim to identify the character *Sokuon*, *Hatsuon*, *the suffix -ri* and *repetition form of word syllable* as the main element to form Onomatopae. The character identification will show the use of Onomatopae in Japanese Discourse especially in comics. Each meaning of Onomatopae will be analyse based on illustration of movement which come with it. Beside, it will also pay attention to the story plot.

The result of the study shows that Onomatopae really helps in reviving movement intensity or illustrated situation. Eventhough it is very short, it is very strong in the description, show that gives impression that something become more alive. Each suffixes followed, describe different movement intensity. *Sokuon* suffix, for example, describe a movement with strong emotion. Besides, it also describe harsh and sudden, movement which happen in a very short time. Meanwhile, *Hatsuon* suffix has the same use as *Sokuon*, but it evokes a feeling which is more explosive, and cause the stimulation to the heartbeat, something which is stronger than *Sokuon*. On the other way round, *the suffix -ri* describe a softer and slower movement. In addition, it is also used to describe a situation or released and relaxed feeling. Finally, *repetition form of word syllable* is used to describe a continous movement, which happen not in a short time. This Onomatopae can decrease the weakness of comics picture which cannot move.

Keywords: onomatopae, sokuon, hatsuon, suffix -ri, repetition of word syllable

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, serta salawat dan salam bagi junjungan Nabi Muhammad SAW, penulis akhirnya dapat menyelesaikan penelitian ini.

Dengan selesainya penulisan laporan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada Prof. Dr. Med. Dr. H. Puruhito selaku Rektor Universitas Airlangga; Prof. Dr. H. Sarmanu selaku Ketua Lembaga Penelitian Universitas Airlangga dan Drs. Heru Supriyadi selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Airlangga; yang telah memberikan dana, kesempatan serta ijin untuk penelitian ini.

Laporan penelitian ini juga terwujud berkat bantuan Mika Nishimura yang telah meminjamkan komik-komiknya serta Febi Ariani yang banyak membantu dengan buku-buku referensinya. Yang terakhir, penulis ucapkan terimakasih kepada teman-teman dari Jurusan Sastra Inggris yang telah memberi masukan demi terwujudnya laporan penelitian ini. Serta kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.

Akhirnya, penulis berharap semoga penelitian ini dapat digunakan dan bermanfaat bagi yang memerlukannya.

Surabaya, 13 Februari 2006

Ketua Peneliti

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN | ii |
| RINGKASAN..... | iii |
| SUMMARY..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | ix |
| | |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. LATAR BELAKANG PENELITIAN..... | 1 |
| B. RUMUSAN MASALAH..... | 3 |
| BAB II. TINJAUAN PUSTAKA | |
| A. TEORI UMUM ONOMATOPE BAHASA JEPANG..... | 4 |
| B. PENGGUNAAN AKHIRAN SOKUON,HATSUON,-RI SERTA BENTUK PENGULANGAN KATA DASAR ONOMATOPE..... | 6 |
| C. MAKNA SOKUON,HATSUON,-RI SERTA BENTUK ULANG KATA DASAR YANG MENYERTA ONOMATOPE | |
| C.1 SOKUON..... | 9 |
| C.2 HATSUON..... | 9 |
| C.3 AKHIRAN -RI..... | 10 |
| C.4 BENTUK ULANG KATA DASAR..... | 10 |
| BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN | |
| A. TUJUAN PENELITIAN..... | 11 |
| B. MANFAAT PENELITIAN..... | 11 |
| BAB IV METODE PENELITIAN | |
| A. TIPE PENELITIAN..... | 12 |
| B. TEKNIK PENGUMPULAN DATA | 12 |
| C. TEKNIK ANALISIS DATA..... | 12 |
| BAB V. HASIL DAN PEMBAHASAN | |
| A. HASIL..... | 14 |
| B. PEMBAHASAN..... | 18 |
| B.1 ONOMATOPE DENGAN AKHIRAN SOKUON..... | 20 |
| B.2 ONOMATOPE DENGAN AKHIRAN HATSUON..... | 21 |
| B.3 ONOMATOPE DENGAN AKHIRAN -RI..... | 23 |
| B.4 ONOMATOPE DENGAN BENTUK ULANG KATA DASAR.. | 23 |

| | |
|------------------------------------|----|
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. KESIMPULAN..... | 26 |
| B. SARAN..... | 26 |
| LAMPIRAN GAMBAR..... | 28 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 42 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--------------------------------------|----|
| Gambar 1: Huruf Hiragana..... | 28 |
| Gambar 2: Huruf Katakana..... | 29 |
| Gambar 3: Onomatope Kachits..... | 30 |
| Gambar 4: Onomatope Dodats..... | 30 |
| Gambar 5: Onomatope Gusats..... | 31 |
| Gambar 6: Onomatope Batan..... | 31 |
| Gambar 7: Onomatope Gatan..... | 32 |
| Gambar 8: Onomatope Suten..... | 32 |
| Gambar 9: Onomatope Gochin..... | 33 |
| Gambar 10: Onomatope Gachan..... | 33 |
| Gambar 11: Onomatope Dokan..... | 34 |
| Gambar 12: Onomatope Kururi..... | 34 |
| Gambar 13: Onomatope Hirari..... | 35 |
| Gambar 14: Onomatope Sorori..... | 36 |
| Gambar 15: Onomatope Kokuri..... | 37 |
| Gambar 16: Onomatope Mukumuku..... | 38 |
| Gambar 17: Onomatope Yoroyoro..... | 38 |
| Gambar 18: Onomatope Kyorokyoro..... | 39 |
| Gambar 19: Onomatope Dotadota..... | 39 |
| Gambar 20: Onomatope Gatagata..... | 40 |
| Gambar 21: Onomatope Gorogoro..... | 40 |
| Gambar 22: Onomatope Pyonpyon..... | 41 |
| Gambar 23: Onomatope Furafura..... | 41 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENELITIAN

Bahasa sebagai alat komunikasi mempunyai pengertian sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Bahasa merupakan suatu sistem simbol bunyi yang bersifat arbitrer. Maksudnya tidak ada hubungan wajib antara lambang sebagai hal yang menandai yang berwujud kata, dengan benda atau konsep yang ditandai, yaitu referen dari kata tersebut.

Sehubungan dengan sifat bahasa yang arbitrer tersebut, ada bagian dari bahasa yang disebut kata peniru bunyi. Atau disebut juga dengan *Onomatope*. Kata peniru bunyi yaitu kata yang dibentuk berdasarkan tiruan bunyi, yang sebenarnya tidak persis sama hanya mirip saja. Pertama, karena benda yang mengeluarkan bunyi tidak mempunyai alat fisiologis seperti manusia. Dan kedua, karena sistem fonologi setiap bahasa tidaklah sama (Chaer, 1995:45).

Onomatope dalam bahasa Jepang tidak hanya dipakai secara lisan dalam kehidupan sehari-hari, tapi juga banyak dipakai dalam media cetak, terutama dalam komik atau cerita bergambar. Fungsi Onomatope dalam komik sangatlah penting, terutama bagi pembaca. Dengan adanya Onomatope dalam komik, pembaca dapat berimajinasi dan membayangkan gerakan-gerakan si pelaku dalam usaha menghayati jalan cerita pada komik tersebut. Dengan kata lain, adanya Onomatope membantu penggambaran suatu benda, gerakan atau keadaan terasa lebih hidup dan konkret. Bahkan seperti yang dikatakan oleh *Kakehi Masao*

(1986:12), jika ungkapan bahasa pada umumnya diumpamakan sebagai nasi, maka kata Onomatope adalah lauknya. Dan "lauk" inilah yang memberi rasa bahasa tersebut setingkat lebih tinggi.

Onomatope sendiri, baik itu penggunaannya secara lisan maupun tertulis menunjuk pada dua hal. Pertama, yaitu Onomatope yang menunjukkan bunyi dari benda hidup atau benda mati yang langsung dapat ditangkap oleh indera pendengar. Dan yang kedua adalah Onomatope yang menunjukkan suatu keadaan atau gerakan baik dari benda hidup atau benda mati yang dibuat seolah-olah mengeluarkan bunyi setelah dirasakan oleh indera lain, selain indera pendengar.

Berdasar pengamatan, kata-kata Onomatope bahasa Jepang sebagian besar tersusun atas 1 atau 2 suku kata. Namun Onomatope yang tersusun atas 1 atau 2 suku kata tersebut jarang digunakan begitu saja. Pada umumnya, kata-kata Onomatope tersebut diikuti dengan pemakaian akhiran *Sokuon* (huruf kana "tsu"), akhiran *Hatsuon* (huruf kana "n"), akhiran "-ri" ataupun Onomatope tampil dalam bentuk pengulangan suku kata.¹

Dari keempat bentuk penanda Onomatope seperti yang tersebut di atas, kalau kita perhatikan dengan ilustrasi yang menyertai maka akan tampak perbedaan intensitas gerakan atau keadaan yang digambarkan. Seakan-akan masing-masing akhiran yang mengikuti suku kata pembentuk Onomatope mempunyai arti tersendiri dan masing-masing menunjukkan intensitas gerakan yang berbeda.

Dalam komik ditemukan kata Onomatope "batats", "batari", "batan", "batabata". Keempat kata Onomatope ini berasal dari kata dasar "bata" yang terdiri dari 2 suku kata "ba" dan "ta". Dari 2 suku kata dasar pembentuk kata

¹ Mengutip pendapat Waida (1999 :21), keempat bentuk ini untuk selanjutnya akan disebut sebagai penanda Onomatope.

Onomatope ini, pada akhir kata diberi akhiran “ts(u)”, “n”, “ri” ataupun suku kata dasar tersebut muncul dalam bentuk pengulangan. Jika misalnya gerakan yang digambarkan sama, mengapa kata Onomatope dimunculkan dalam berbagai bentuk? Tentu ada yang mendasari mengapa tampilan “batats” lebih sesuai dibandingkan “batan” ataupun “batari”. Begitu juga dalam keadaan atau gerakan tertentu, mungkin kata Onomatope “batabata” lebih sesuai daripada “batats”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut.

1. Karakter apakah yang terkandung dalam masing-masing penanda Onomatope sehingga membentuk tampilan yang berbeda yang tampak dalam intensitas gerakan?
2. Apakah jalan cerita turut mempengaruhi pemilihan karakter penanda Onomatope?

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. TEORI UMUM ONOMATOPE BAHASA JEPANG

Dalam bahasa Jepang terdapat beberapa macam istilah yang diberikan oleh ahli Linguistik bahasa Jepang terhadap kata Onomatope. Antara lain oleh *Ohno* (1984:5), yang membagi Onomatope menjadi 2 jenis, yaitu: "Giongo" dan "Gitaigo".

1. Giongo

adalah kata yang dibuat dengan meniru suara makhluk hidup atau benda mati, seperti suara tertawa, suara binatang, suara mobil mogok, dering jam weker dan lain-lain. Dalam Giongo ada lagi yang disebut dengan "Giseigo". Kata Onomatope yang menirukan bunyi, seperti dentang bel, detik jam disebut dengan "Giongo" atau kata tiruan bunyi. Sedangkan kata Onomatope yang menirukan suara manusia atau binatang disebut dengan "Gitaigo" atau kata tiruan suara.

2. Gitaigo

adalah kata yang menyatakan secara simbolik keadaan makhluk hidup atau benda mati. Dimana oleh *Ohno*, dicontohkan kata Onomatope mokumoku disamakan dengan billows up dalam kalimat "Black smoke billows up from the smoke stock of the factory". Kata Onomatope mokumoku digunakan untuk menggambarkan keadaan asap yang keluar dalam jumlah banyak.

Sedangkan ahli Linguistik lain yang bernama *Asano*, seperti yang dikutip oleh *Hibiya* (1989:1), membagi kata Onomatope menjadi 2 golongan besar yaitu Giongo

dan Gitaigo. Kemudian, Giongo dibagi lagi menjadi 2 jenis dan Gitaigo dibagi menjadi 3 jenis. Pembagian tersebut sebagai berikut:

1. Giongo

yaitu kata Onomatope yang merupakan penggambaran suara secara alami.

Giongo dibagi lagi menjadi 2 bagian, yaitu:

- Giongo : menggambarkan bunyi dari benda mati
- Gitaigo : menggambarkan suara dari benda hidup

2. Gitaigo

yaitu kata Onomatope yang merupakan penggambaran gerakan atau keadaan sesuatu. Gitaigo dibagi lagi menjadi 3 bagian, yaitu:

- Gitaigo : menggambarkan keadaan gerakan benda mati
- Giyoogo : menggambarkan keadaan gerakan benda hidup
- Gijoogo : menggambarkan keadaan pikiran atau perasaan manusia

Selanjutnya adalah *Andrew C.Chang* (1990:v), mengemukakan istilah Giongo-Gitaigo dan mendefinisikannya sebagai berikut:

"Onomatopoeia for imitating the voice of animate objects including human voice, called Giseigo, and the sounds of nature called Giongo". Kemudian untuk mendefinisikan Gitaigo, *" Onomatopoeia sound symbolism used to describe human emotions and psychological states called Gijoogo (psychomimes), phenomena and states of nature, human actions, called Giyoogo (phenomimes).*

Pada dasarnya, definisi-definisi kata Onomatope bahasa Jepang di atas mempunyai inti yang sama, yaitu menggunakan istilah *Giongo-Giseigo* untuk menyebutkan kata Onomatope yang menunjukkan bunyi dari makhluk hidup atau

benda mati yang langsung dapat dirasakan oleh indera pendengar.

Sedangkan istilah *Gitaigo-Giyooogo* digunakan untuk menyebut kata Onomatope yang menunjukkan suatu keadaan dari makhluk hidup atau benda mati yang dibuat seolah-olah mengeluarkan bunyi.

B. PENGGUNAAN AKHIRAN SOKUON “-ts(u)”², HATSUON “-n”, “-ri” SERTA BENTUK PENGULANGAN PADA SUKU KATA DASAR ONOMATOPE

Seperti yang telah dikemukakan di depan, dari segi fonem dan morfem, kata Onomatope bahasa Jepang pada umumnya selalu diikuti oleh Sokuon (diwakili dengan huruf kana “ts(u)”), Hatsuon (diwakili dengan huruf kana “n”) dan akhiran “-ri”. Berkenaan dengan hal tersebut, *Waida*, seperti yang dikutip oleh *Tamori* (1999:21), menyatakan bahwa kata Onomatope yang tersusun dari bentuk CVCV (2 suku kata) saja tidaklah memenuhi persyaratan sebagai kata Onomatope bahasa Jepang. Walaupun seandainya bentuk dasar CVCV tersebut tidak diikuti “ts(u)”, “n”, “-ri”, maka harus dalam bentuk pengulangan. Dengan kata lain, *Waida* menyebut keempat hal ini sebagai *Onomatopoeic Marker*.

Selain pemakaian Sokuon, Hatsuon, -ri dan bentuk pengulangan sebagai penanda Onomatope, masih ada unsur-unsur lain yang termasuk dalam kategori unsur pembentuk kata Onomatope. Tentang pengkategorian ini, dikemukakan antara lain oleh *Kindaichi* (1983:14), dan *Ohno* (1984:ix-xiii).

Pengkategorian menurut *Kindaichi* adalah sebagai berikut:

(1) Onomatope yang tersusun dari kata dasar yang mempunyai 1 suku kata

² Bunyi -u pada huruf “tsu” pada saat diucapkan tidak disuarakan.

Contoh: fu (to),tsu (to)

(2) Onomatope yang tersusun dari kata dasar yang mempunyai 1 suku kata dan diberi akhiran -i, -n, -ts(u)

Contoh: tsui_i(to), pon_n(to)

(3) Onomatope yang tersusun dari kata dasar yang mempunyai 2 suku kata

Contoh: gaba (to), pita (to)

(4) Onomatope yang tersusun dari kata dasar yang mempunyai 1 suku kata dan diberi penambahan 2 akhiran sekaligus. Akhiran yang dipakai -i,-u,-n,-ts(u)

Contoh: Goun_i, Boin_i, Pouts_u

(5) Onomatope yang tersusun dari kata dasar yang mempunyai 2 suku kata dan diberi akhiran -ts(u)

Contoh: Korots_u (to), Basats_u (to)

(6) Onomatope yang tersusun dari kata dasar yang mempunyai 2 suku kata dan diberi akhiran -n

Contoh: Kachin_n(to), Kotsun_n (to)

(7) Onomatope yang tersusun dari kata dasar yang mempunyai 2 suku kata dan diberi akhiran -ri

Contoh: Gururi_i(to), Gorori_i (to)

(8) Onomatope kuno (terdapat dalam bahasa Jepang kuno)

Contoh: Urara, Shitodo, Soyoro

(9) Onomatope yang tersusun dari kata dasar yang mempunyai 2 suku kata, dimana antara suku kata 1 dan suku kata 2 disisipkan -n,-ts(u)

Contoh: Zan_nbu (to), Su_{ts}ku (to)

(10) Pembentukannya sama dengan no (7), hanya pada antara suku kata 1 dan suku

kata 2 disisipkan -n, -ts(u)

Contoh: Anguri, Sappari

(11) Onomatope yang tersusun dari pengulangan kata dasar yang mempunyai 2 suku kata

Contoh: Karakara, Kirakira

(12) Onomatope yang tersusun dari pengulangan suku kata yang mempunyai suara mirip

Contoh: Atafuta, Kasakoso

(13) Onomatope yang tersusun dari kata dasar yang mempunyai 2 suku kata dan diberi akhiran -rin atau -rits(u)

Contoh: Gururits(to), Kororin(to)

(14) Onomatope yang tersusun dari 5 suku kata

Contoh: Kororinko(to), Kerorikan(to)

(15) Onomatope yang tersusun dari 6 suku kata

Contoh: Suttenten, Tonchinkan

Dari pengkategorian seperti yang dikemukakan oleh *Kindaichi* di atas, ada jenis kata Onomatope yang hampir mempunyai kesamaan arti dengan sedikit perbedaan pada implikasinya. Hal ini kemudian diperkuat oleh pendapat Andrew C. Chang (1990:xvii) yang menyatakan jenis kata Onomatope tersebut adalah:

1. Onomatope yang tersusun dari 2 suku kata + Sokuon = (5)
2. Onomatope yang tersusun dari 2 suku kata + Hatsuon = (6)
3. Onomatope yang tersusun dari 2 suku kata + -ri = (7)
4. Onomatope yang merupakan bentuk pengulangan 2 suku kata = (11)

Masing-masing penanda Onomatope di atas mempunyai arti sendiri dan berpengaruh pada gerakan yang ditampilkan.

C. MAKNA SOKUON, HATSUON, -RI SERTA BENTUK ULANG KATA DASAR YANG MENYERTAI KATA ONOMATOPE

Keistimewaan Onomatope bahasa Jepang yang terdiri dari Sokuon, Hatsuon, -ri dan pengulangan bentuk, masing-masing mempunyai makna berbeda dan berpengaruh pada tampilan gerak dalam wacana. Berikut ini makna masing-masing unsur pembentuk tersebut.

C.1 SOKUON

Oleh *Otsubo* (1989:119), Sokuon yang disebut juga dengan Tsumaruon (bunyi hambatan) digunakan untuk menyatakan perasaan tertekan, tegang serta keadaan menahan tegang. Kadang-kadang juga menyatakan emosi yang meledak serta perasaan hampa setelah meledak. Sedangkan menurut *Andrew C. Chang* (1990:xvi), kata Onomatope yang diakhiri dengan Sokuon menggambarkan sesuatu yang kasar, sekonyong-konyong, tajam, gerakan atau tindakan yang sementara, sekejap mata. Pendapat lain yang dikemukakan oleh *Hamano*, seperti yang dikutip oleh *Tamori* (1993:13), Sokuon menunjukkan arti kecepatan, sesuatu yang bersifat sebentar, sementara.

C.2 HATSUON

Pengertian Hatsuon seperti yang dikemukakan oleh *Otsubo* (1989:119) adalah bahwa Hatsuon menyatakan adanya elastisitas, rasa melonjak dan terkadang menunjukkan keadaan sesuatu yang disertai dengan menggema. Lain lagi yang dikemukakan *Andrew C. Chang* (1990:xvi), bahwa Hatsuon menunjukkan pukulan

memantul. Sedangkan menurut *Tamori* (1993:13), *Hatsuon* menunjukkan gema, resonansi. Sebagian besar dari kata Onomatope yang diakhiri dengan *Hatsuon* merupakan *Giongo* (kata tiruan bunyi) atau *Giseigo* (kata tiruan suara)

C.3 AKHIRAN -RI

Arti yang ditunjukkan oleh akhiran *-ri* menurut *Tamori* (1993:13) adalah (sesuatu) dalam keadaan santai, lapang, cukup longgar, luas dan lebar.

Sedangkan menurut *Andrew C. Chang*.1990:xvi.,arti yang ditunjukkan oleh *-ri* pada dasarnya sama dengan *Sokuon*, *Hatsuon*. Hanya bedanya, pada akhiran *-ri* gerakan yang disampaikan lebih halus, gerakan atau tindakannya lebih perlahan.

C.4 PENGULANGAN KATA DASAR

Menurut *Tamori* (1993:14), bentuk pengulangan pada kata Onomatope menunjukkan pengulangan suara, bunyi atau gerakan serta tindakan.Selain itu juga untuk menunjukkan kebersambungan suatu gerakan atau tindakan. Hal serupa tentang arti yang berkaitan dengan pengulangan atau disebut juga dengan reduplikasi, salah satu dari duabelas arti yang dikemukakan oleh *M.D.S Simatupang* (1983:139) adalah kontinuitas.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. TUJUAN PENELITIAN

Kajian terhadap kata Onomatope ini mempunyai dua tujuan, yaitu:

1. Mengidentifikasi karakter Sokuon, Hatsuon, akhiran -ri, serta pengulangan kata dasar sebagai penanda Onomatope yang utama.
2. Untuk mengetahui apakah jalan cerita turut mempengaruhi pemilihan karakter penanda Onomatope?

B. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian tentang kata Onomatope ini diharapkan dapat memberikan paling tidak tiga macam manfaat atau kontribusi, yaitu:

1. Menghasilkan kesimpulan-kesimpulan untuk menambah dan memperkaya pengetahuan tentang kata Onomatope.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengembangan ilmu bahasa melalui pengajaran.
3. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat juga bermanfaat bagi para pengajar ketrampilan berbicara, agar kata Onomatope paling tidak harus mulai diperkenalkan, mengingat peranannya yang besar dalam menghidupkan suatu percakapan.

BAB IV

METODE PENELITIAN

A. TIPE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi makna Sokuon, Hatsuon, akhiran -ri, serta pengulangan bentuk dasar sebagai unsur utama penanda Onomatope. Selain itu untuk mengetahui sejauh mana jalan cerita turut mempengaruhi pemilihan penanda Onomatope. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendekatan yang tepat digunakan adalah deskripsi kualitatif mengingat data yang digunakan bukan merupakan angka melainkan berupa kata-kata atau gambaran sesuatu. Dimana data digambarkan sesuai dengan hakikatnya (ciri-cirinya yang asli)(Djajasudarma,1993:15).

Dalam analisis digunakan data-data yang telah terkumpul dan dipilah berdasarkan keempat penanda Onomatope beserta ilustrasi gerakan untuk lebih jelasnya.

B. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Data diambil dari sumber data berupa wacana, dalam hal ini adalah komik Jepang *Doraemon*. Dalam penelitian ini, data diperoleh dari 7 jilid komik *Doraemon*. Dalam penelitian ini, data yang telah terkumpul sebanyak 147 kata Onomatope yang telah mencakup Sokuon, Hatsuon, -ri serta pengulangan bentuk dasar kata Onomatope.

C. TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah teknik simak catat, yaitu

melakukan penyimakan (termasuk pembacaan secara teliti) dan pencatatan untuk mendapatkan data yang diperlukan. Sesuai dengan rumusan masalah, maka analisis dilakukan dengan mengidentifikasi gerakan seperti yang tergambar dalam ilustrasi beserta kata Onomatope yang tampil. Kemudian mendeskripsikan makna Sokuon, Hatsuon, -ri dan bentuk ulang kata dasar sebagai unsur utama penanda Onomatope.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Dari kata Onomatope yang berakhiran dengan Sokuon, Hatsuon, -ri dan bentuk ulang kata dasar, telah terkumpul data sebanyak 147 kata Onomatope. Setelah diklasifikasikan menurut unsur pembentuk masing-masing, maka jumlah masing-masing adalah sebagai berikut:

1. berakhiran Sokuon : 16 kata
2. berakhiran Hatsuon : 39 kata
3. berakhiran -ri : 13 kata
4. bentuk ulang kata dasar : 80 kata

Gambaran lengkapnya bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kata Onomatope yang dibentuk dari Sokuon, Hatsuon, -ri dan Bentuk Ulang Kata Dasar

| ONOMATOPE | | | |
|-----------|---------------|----------------|---------------------|
| SOKUON | HATSUON | AKHIRAN -RI | BENTUK ULANG |
| KACHITS | BATAN,DOSHIN, | KURURI, | MUKUMUKU,YOROYORO |
| DODATS, | SUTEN,KATAN, | HIRARI, | KYOROKYORO,DOTADOTA |
| DOKATS, | GOCHIN,GACHAN | SORORI, | HIRAHIRA,GATAGATA |
| GUSATS, | DOSUN,DOKAN, | KOKURI, | GOROGORO.PYONPYON |
| KIRATS, | GATSUN,DOTAN, | TSURURI | GAMIGAMI,FURAFURA |

| | | | |
|----------|----------------|----------|-----------------------|
| GIRATS, | ZABUN,GACHIN, | GABURI, | GURAGURA,BASABASA |
| ZAZATS, | KORON,KOTON, | NIYARI, | SARASARA,GOBOGOBO |
| SUITS, | ZUSHIN,GATAN, | CHIRARI, | NYOKINYOKI,YOTAYOTA |
| SUPATS, | KAKUN,GASHAN, | CHIKURI, | BURUBURU,GERAGERA |
| DOROTS, | KACHIN,KOTSUN, | POTSURI, | PAKUPAKU,NIKONIKO |
| NIKOTS, | GOHON,GORON, | ZUSHIRI, | PACHIPACHI,IRAIRA |
| BAKITS, | SHOBON,ZUKIN, | PORORI, | PANPAN,KOROKORO |
| BASHITS, | DADAN,CHIRIN, | GARARI | GOTOGOTO,PARAPARA |
| BIKUTS, | DOKIN,DODEN, | | BATABATA,BOKABOKA. |
| PIKUTS, | DOBON,DORON, | | BORIBORI,ZAKUZAKU |
| BUKUTS | BASHAN,PASHUN, | | GAKUGAKU,GASAGASA |
| | PATAN,BISHAN, | | KATAKATA,KACHIKACHI |
| | HIHIN,BURUN, | | GACHIGACHI,GACHAGACHA |
| | POKON,BOCHAN, | | GABAGABA,KARIKARI |
| | POTON | | KIRAKIRA,KYOTOKYOTO |
| | | | KURUKURU,GURUGURU |
| | | | KUN-KUN,GOKUGOKU, |
| | | | GOSHIGOSHI,GOTOGOTO |
| | | | GORIGORI,JIROJIRO |
| | | | SUKASUKA,SOROSORO |
| | | | DARADARA,CHAKACHAKA |
| | | | CHUNCHUN,CHOKICHOKI, |
| | | | CHOROCHORO,CHONCHON |
| | | | DEREDERE,DOKADOKA, |

| | | | |
|---------|---------|---------|---|
| | | | TOKOTOKO,DOSADOSA DOSUDOSU,TOTSUTOTSU NITANITA,PAKAPAKA BASHIBASHI,PATAPATA BARIBARI,PIKUPIKU PISHAPISHA,HYOKOHYOKO PUSUPUSU,FUNFUN HEROHERO,PEROPERO BOTEBOTE,MORIMORI MOKUMOKU,MOGUMOGU MOJIMOJI,MOZOMOZO |
| 16 KATA | 39 KATA | 13 KATA | 80 KATA |

Seperti yang tampak pada tabel di atas, kata Onomatope berupa pengulangan bentuk dasar paling banyak dipakai. Dari 147 kata Onomatope yang terkumpul, penyebaran pemakaiannya dalam masing-masing jilid adalah sebagai berikut:

JILID 1

- Onomatope + Sokuon : 6 kata
- Onomatope + Hatsuon : 7 kata
- Onomatope + -ri : 3 kata
- Bentuk ulang kata dasar :5 kata

JILID 3

- Onomatope + Sokuon : 2 kata
- Onomatope + Hatsuon : 4 kata

- Onomatope + -ri : 1 kata
- Bentuk ulang kata dasar : 17 kata

JILID 21

- Onomatope + Sokuon : 3 kata
- Onomatope + Hatsuon :5 kata
- Onomatope + -ri : 2 kata
- Bentuk ulang kata dasar : 12 kata

JILID 40

- Onomatope + Sokuon : 1 kata
- Onomatope + Hatsuon :6 kata
- Onomatope + -ri : 1 kata
- Bentuk ulang kata dasar :18 kata

JILID 42

- Onomatope + Sokuon :-
- Onomatope + Hatsuon :6 kata
- Onomatope + -ri : 1 kata
- Bentuk ulang kata dasar :12 kata

JILID 43

- Onomatope + Sokuon : 1 kata
- Onomatope + Hatsuon : 5 kata
- Onomatope + -ri : 3 kata
- Bentuk ulang kata dasar :11 kata

JILID 44

- Onomatope + Sokuon : 3 kata
- Onomatope + Hatsuon : 6 kata
- Onomatope + -ri : 2 kata
- Bentuk ulang kata dasar : 5 kata

Dari data yang terkumpul pada setiap jilid komik Doraemon di atas, tampak bahwa 5 dari 7 jilid komik, pemakaian kata Onomatope bentuk ulang kata dasar lebih banyak dibandingkan dengan bentuk yang lain.

Kemudian untuk pemakaian Sokuon dan Hatsuon, pemakaian kata Onomatope yang diakhiri dengan Hatsuon lebih banyak daripada yang diakhiri dengan Sokuon. Dan yang paling jarang digunakan adalah kata Onomatope yang berakhiran -ri.

B. PEMBAHASAN

Dari ilustrasi gambar gerakan atau keadaan yang mengikuti kata Onomatope, dapat dikatakan bahwa Sokuon lebih sering dipakai untuk menggambarkan sesuatu yang hanya sesaat, sekejap mata. Ada kalanya juga dipakai untuk menggambarkan sesuatu yang tajam.

Untuk Hatsuon, lebih banyak dipakai untuk menggambarkan sesuatu gerakan yang menimbulkan rangsangan pada detak jantung karena suara yang ditimbulkannya. Untuk akhiran-ri dipakai saat menggambarkan gerakan yang perlahan dan halus. Dibandingkan Hatsuon yang lebih menekankan pada suara yang ditimbulkan, akhiran -ri lebih banyak menggambarkan suatu keadaan yang tidak menimbulkan bunyi, namun seakan-akan dengan kata Onomatope mengeluarkan bunyi. Sedangkan bentuk ulang kata dasar penekannya pada suatu gerakan yang

berkelanjutan, tidak hanya dalam sekejap mata.

Dari jumlah pemakaian masing-masing penanda Onomatope seperti yang telah disebut di atas, ternyata sangat dipengaruhi oleh jalan cerita yang diketengahkan penulis.

Pertama, yang perlu diperhatikan, 5 dari 7 komik Doraemon jumlah pemakaian kata Onomatope bentuk ulang kata dasar sangat mendominasi dibandingkan kata Onomatope bentukan yang lain. Tetapi, pada Jilid 1 dan 44, lebih banyak pemakaian kata Onomatope yang diakhiri dengan Hatsuon. Hal tersebut dikarenakan, Jilid 1 Komik Doraemon merupakan komik Doraemon edisi petualangan. Dimana dalam edisi petualangan tersebut, Doraemon bersama tokoh yang lain banyak melakukan adegan bertualang di luar angkasa. Dan dalam petualangannya tersebut, sering terjadi baku tembak dengan makhluk planet lain. Sehingga kata Onomatope yang dipakaipun, yang lebih banyak menggambarkan sesuatu yang meledak-ledak, sesuatu yang berhubungan dengan emosi.

Sedang pada Jilid 44, memang bukan merupakan edisi petualangan, tetapi dalam jilid tersebut banyak ditemukan adegan berkelahi antara masing-masing tokohnya. Sehingga akhiran Hatsuon-pun juga lebih banyak pemakaiannya dibandingkan yang lain.

Dan pada 5 jilid komik yang lainnya, ceritanya lebih banyak merupakan peristiwa sehari-hari.

Hal lain yang juga perlu diperhatikan adalah penulisan kata-kata Onomatope itu sendiri dalam komik. Onomatope dituliskan dalam bentuk huruf hiragana dan katakana³. Namun pada umumnya yang lebih sering dipergunakan yang dalam

3. Huruf Hiragana dan Katakana adalah huruf Jepang. Katakana terlihat lebih kaku

bentuk huruf katakana. Hal tersebut dikarenakan untuk mempertinggi efek penggambaran dan memperoleh perhatian serta membuat ekspresi kata Onomatope tersebut mendapat fokus yang baik dalam kalimat. Dan tentang ukuran besar kecilnya untuk penulisan huruf katakana, terkadang kita temui katakana tersebut ditulis dalam ukuran yang sangat besar bahkan hampir memenuhi bingkai komik tersebut. Tetapi terkadang ditulis lebih kecil, bahkan ada yang sangat kecil tetapi ditulis lebih dari satu kali dalam bingkai komik tersebut.

Untuk menggambarkan sesuatu yang mengejutkan, sesuatu yang memberi rangsangan pada detak jantung digunakan katakana dalam ukuran besar dan terkadang huruf tersebut masih dipertebal lagi. Sedangkan untuk menggambarkan sesuatu yang tenang, damai dan tidak memberikan rangsangan yang berlebihan pada detak jantung digunakan katakana dalam ukuran kecil. Namun untuk hal ini karena belum ada penelitian lebih lanjut, sementara hasil kesimpulan penulis adalah berdasarkan selera pribadi pengarang.

Berikut ini adalah makna kata Onomatope beserta analisis kata berdasarkan situasi yang digambarkan dalam komik.⁴

B.1 ONOMATOPE DENGAN AKHIRAN SOKUON

1. Onomatope Kachits (Gambar 3)

Makna kata :Mengandung makna ketukan dari benda yang kasar, seperti logam

dibandingkan dengan huruf hiragana. Karena menurut sejarah yang menciptakan katakana adalah pria, sedangkan yang menciptakan huruf hiragana adalah wanita.
(lihat gambar 1 dan 2)

⁴ Dari 147 kata Onomatope yang ditemukan, disini hanya 21 kata Onomatope yang dikemukakan makna serta analisis katanya. Pertimbangan ini berdasarkan frekuensi pemakaian kata Onomatope yang muncul terbanyak dalam komik. Yaitu terdiri dari 3 kata Onomatope berakhiran Sokuon, 6 kata Onomatope berakhiran Hatsuon, 4 kata Onomatope berakhiran -ri, serta 8 kata Onomatope berupa bentuk ulang kata dasar.

dan lain-lain pada benda ringan.

Analisis kata :Objek dari Onomatope Kachits adalah saat senter yang dipegang oleh Nobita jatuh terbentur mengenai tanah.

2. Onomatope Dodats (Gambar 4)

Makna kata :Mengandung makna sesuatu yang jatuh disertai suara yang berdebam

Analisis kata :Objek dari onomatope Dodats adalah saat Nobita jatuh disertai suara berdebam sesaat setelah dikejar sesuatu yang menakutkan

3. Onomatope Gusats (Gambar 5)

Makna kata :Mengandung makna menancapkan sesuatu yang tajam pada benda yang tidak begitu keras.

Analisis kata :Objek dari Onomatope Gusats adalah saat drakula menancapkan giginya yang tajam secara kasar pada leher seseorang

B.2 ONOMATOPE DENGAN AKHIRAN HATSUON

1. Onomatope Batan (Gambar 6)

Makna kata :Mengandung makna adanya benturan, tabrakan. Dapat digunakan untuk benda tipis, keras atau ringan

Analisis kata :Objek dari Onomatope Batan adalah saat Jaian memukulkan, membenturkan tongkatnya pada lantai.

2. Onomatope Gatan (Gambar 7)

Makna kata :Mengandung makna adanya benturan antara suatu benda dengan benda tebal yang terbuat dari kayu.

Analisis kata :Objek dari Onomatope Doshin adalah saat badan Shizuka menabrak pintu pembatas kamar mandi dengan tiba-tiba.

3. Onomatope Suten (Gambar 8)

- Makna kata** :Mengandung makna sesuatu yang jatuh terguling
- Analisis kata** :Objek dari Onomatope Suten adalah saat Nobita jatuh terguling saat bermain ski

4. Onomatope Gochin (Gambar 9)

- Makna kata** :Mengandung makna adanya benturan terhadap benda yang keras seperti logam, batu dan terasa berat, menyakitkan
- Analisis kata** :Objek dari Onomatope Gochin adalah saat bata yang dilemparkan oleh Nobita mengenai kepala anjing sekonyong-konyong.

5. Onomatope Gachan (Gambar 10)

- Makna kata** :Mengandung makna adanya pukulan yang hebat oleh benda berat seperti logam, batu dan lain-lain.Dan pukulan tersebut hanya satu kali dan sesaat
- Analisis kata** :Objek dari Onomatope Gachan adalah saat bata yang dilemparkan Jaian dan Suneo mengenai kaca sehingga menyebabkan kaca pecah.

6. Onomatope Dokan (Gambar 11)

- Makna kata** :Mengandung makna adanya benturan dari objek yang berat terhadap suatu benda yang keras.
- Analisis kata** :Objek dari onomatope Dokan adalah saat Nobita dan Doraemon menghantamkan tubuh mereka ke tembok dengan penuh kekuatan.

B.3 ONOMATOPE DENGAN AKHIRAN -RI

1. Onomatope Kururi (Gambar 12)

Makna kata :Mengandung makna suatu keadaan yang menggambarkan satu putaran balik

Analisis kata :Objek dari Onomatope Kururi adalah saat Nobita melakukan gerakan putar balik yang sepiintas seperti tiba-tiba, namun lebih perlahan.

2. Onomatope Hirari (Gambar 13)

Makna kata :Mengandung makna melompat dengan cekatan dan menggambarkan satu loncatan yang ringan

Analisis kata :Objek dari Onomatope Hirari adalah saat Nobita melompat dalam sekejap untuk menghindar dari mobil yang melintas di depannya.

3. Onomatope Sorori (Gambar 14)

Makna kata :Mengandung makna suatu gerakan maju yang terus dilanjutkan dengan sangat perlahan dan tenang.

Analisis kata :Objek dari Onomatope Sorori adalah saat Nobita berjalan mengendap-endap.

4. Onomatope Kokuri (Gambar 15)

Makna kata :Mengandung makna gerakan mengangguk sebagai tanda menyetujui sesuatu.

Analisis kata :Objek dari Onomatope Kokuri adalah saat ayah dan ibu Nobita menganggukkan kepala dengan gerakan perlahan.

B.4 ONOMATOPE DENGAN BENTUK ULANG KATA DASAR

1. Onomatope Mukumuku (Gambar 16)

Makna kata :Mengandung makna bangun atau naik dengan tenang, sedikit demi sedikit.

Analisis kata :Objek dari Onomatope Mukumuku adalah saat Nobita dan Shizuka sedikit demi sedikit naik ke angkasa.

2. Onomatope Yoroyoro (Gambar 17)

Makna kata :Mengandung makna gerakan atau ayunan badan yang terasa berat dikarenakan kehabisan tenaga atau shock.

Analisis kata :Objek dari Onomatope Yoroyoro adalah saat Nobita berjalan perlahan-lahan dengan sedikit membungkuk seakan berat untuk melangkah.

3. Onomatope Kyorokyoro (Gambar 18)

Makna kata :Mengandung makna melihat-lihat sekeliling dengan teliti, perasaan ingin tahu, yang terkadang disertai perasaan gugup.

Analisis kata :Objek dari Onomatope Kyorokyoro adalah saat Nobita keluar dari semak-semak dan melihat-lihat keadaan di sekelilingnya dengan perasaan cemas.

4. Onomatope Dotadota (Gambar 19)

Makna kata :Mengandung makna berlarian kesana kemari

Analisis kata :Objek dari Onomatope Dotadota adalah saat terdengar langkah kaki yang berlarian dengan jarak yang teratur.

5. Onomatope Gatagata (Gambar 20)

Makna kata :Mengandung makna suara berderak dari suatu bangunan

dikarenakan konstruksi bangunan yang buruk atau rapuh.

Analisis kata :Objek dari Onomatope Gatagata adalah saat rumah Nobita berderak-derak saat badai yang kencang.

6. Onomatope Gorogoro (Gambar 21)

Makna kata :Mengandung makna sesuatu yang bergulung terus menerus dan objek yang berputar tersebut agak besar, berat sehingga membuat suara bergemuruh.

Analisis kata :Objek dari Onomatope Gorogoro adalah saat Nobita jatuh bergulung-gulung saat bermain ski.

7. Onomatope Pyonpyon (Gambar 22)

Makna kata :Mengandung makna meloncat-loncat dengan melambung, memantul dengan ringan.

Analisis kata :Objek dari Onomatope Pyonpyon adalah saat lobak ciptaan Nobita meloncat- loncat kesana kemari

8. Onomatope Furafura (Gambar 23)

Makna kata :Mengandung makna berjalan dengan tidak stabil, bergoyang-goyang karena kehilangan keseimbangan atau kehilangan kekuatan.

Analisis kata :Objek dari onomatope Furafura adalah saat kapal selam yang ditumpangi Nobita berjalan dengan tidak stabil karena kehilangan keseimbangan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Laporan penelitian ini telah membahas 4 macam penanda Onomatope yang banyak ditemui pada wacana, khususnya dalam hal ini adalah komik.

Dari keempat penanda Onomatope ini, masing-masing mempunyai karakter penggambaran yang berbeda. Dimana perbedaan tersebut tampak jelas jika disertai dengan ilustrasi gambar yang mengikuti. Berdasarkan pembahasan tersebut, beberapa kesimpulan ini dapat diambil.

1. Penanda Onomatope *Sokuon* untuk menggambarkan suatu gerakan yang sekonyong-konyong, sekejap mata. Juga digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang tajam.
2. Penanda Onomatope *Hatsuon* untuk menggambarkan suatu gerakan yang menimbulkan bunyi sehingga bagi yang mendengarnya akan merangsang detak jantung berdegup lebih kencang
3. Penanda Onomatope *akhiran -ri* untuk menggambarkan suatu keadaan yang perlahan dan halus dan tidak menimbulkan bunyi tertentu.
4. Penanda Onomatope *bentuk ulang kata dasar* ditekankan untuk menggambarkan suatu gerakan atau keadaan yang berkelanjutan, tidak sekejap mata.

B. SARAN

Untuk saran tentang penelitian lanjutan tentang kata berkarakter Onomatope adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan penanda Onomatope dilihat dari segi fonetik.
2. Padanan kata Onomatope dalam bahasa Jepang diterjemahkan dalam bentuk apa dalam bahasa Indonesia. Dalam hal ini, mungkin perlu dibandingkan antara 2 wacana, yaitu yang dalam berbahasa Jepang dan bahasa Indonesia.

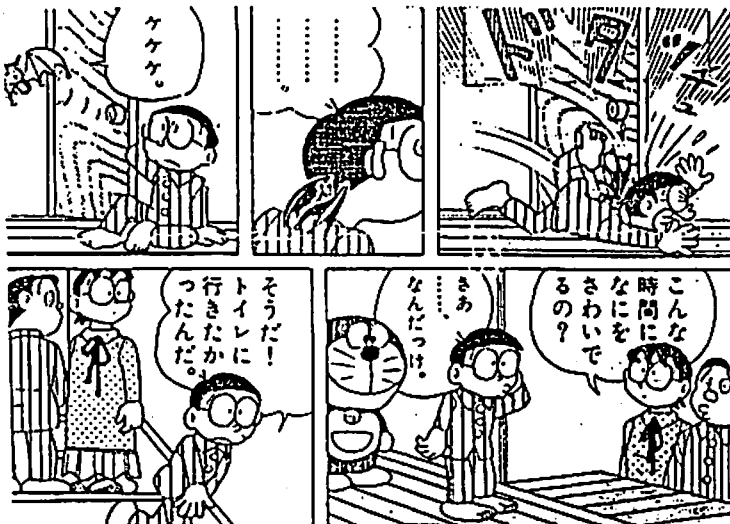
Gambar 2: Huruf Katakana

| | | | | | | | |
|---|-----|-----|-----|---|----|----|----|
| ア | イ | ウ | エ | オ | | | |
| カ | キ | ク | ケ | コ | キャ | キュ | キョ |
| サ | シ | ス | セ | ソ | シャ | シュ | ショ |
| タ | チ | ツ | テ | ト | チャ | チュ | チョ |
| ナ | ニ | ヌ | ネ | ノ | ニャ | ニユ | ニョ |
| ハ | ヒ | フ | ヘ | ホ | ヒャ | ヒユ | ヒョ |
| マ | ミ | ム | メ | モ | ミャ | ミユ | ミョ |
| ヤ | (イ) | ユ | (エ) | ヨ | | | |
| ラ | リ | ル | レ | ロ | リャ | リュ | リョ |
| ワ | (イ) | (ウ) | (エ) | ヲ | | | |
| ン | | | | | | | |
| ガ | ギ | グ | ゲ | ゴ | ギャ | ギユ | ギョ |
| ザ | ジ | ズ | ゼ | ゾ | ジャ | ジュ | ジョ |
| ダ | ヂ | ヅ | デ | ド | | | |
| バ | ビ | ブ | ベ | ボ | ビャ | ビユ | ビョ |
| パ | ピ | プ | ペ | ポ | ピャ | ピユ | ピョ |

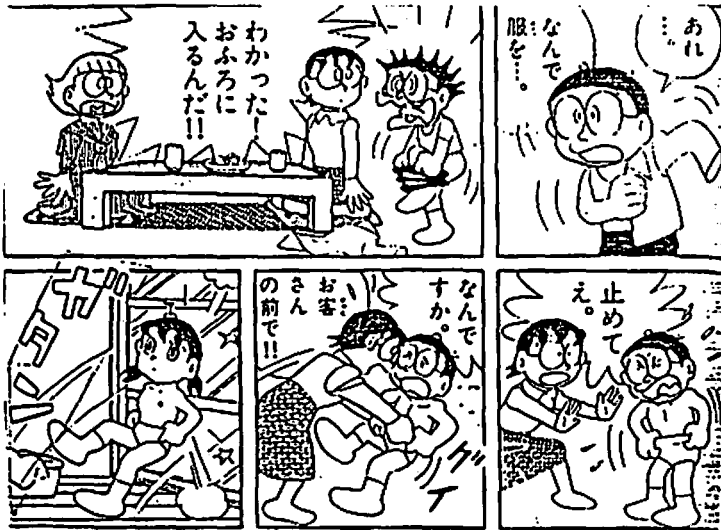
Gambar 3: Onomatope Kachits



Gambar 4: Onomatope Dodats



Gambar 7: Onomatope Gatan



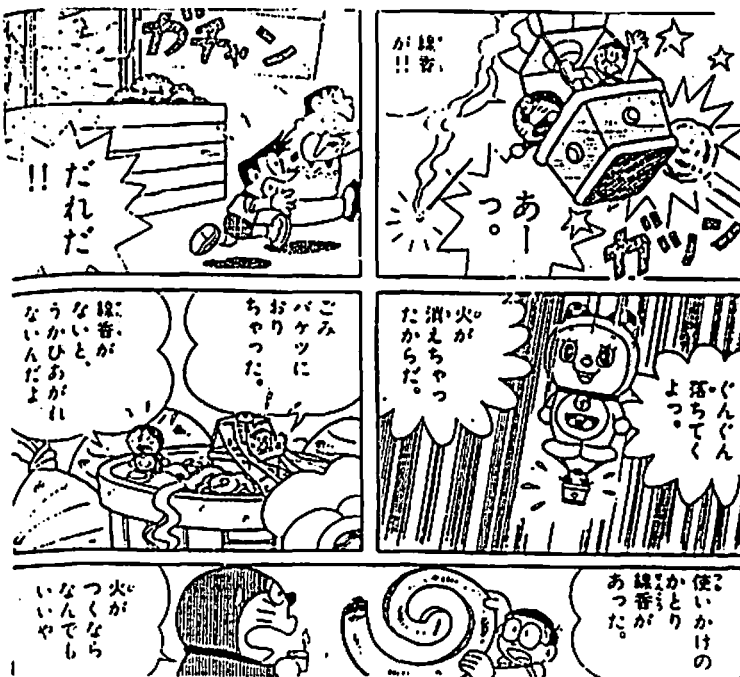
Gambar 8: Onomatope Suten



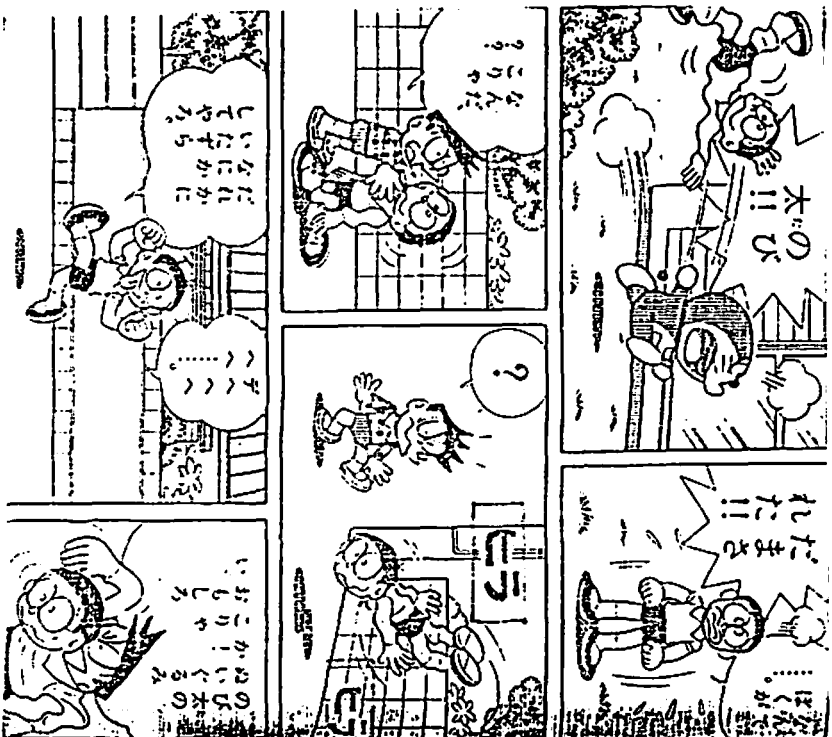
Gambar 9: Onomatopoe Gochin



Gambar 10: Onomatopoe Gachan



Gambar 13: Onomatope Hirari



Gambar 14: Onomatopoeia Sorori



Gambar 15: Onomatopoeia Kokuri



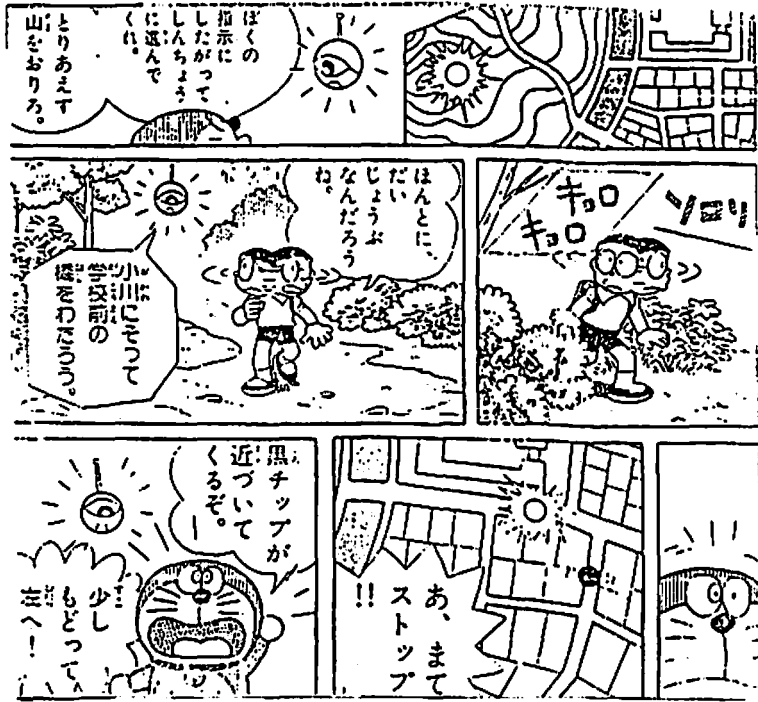
Gambar 16: Onomatope Mukumuku



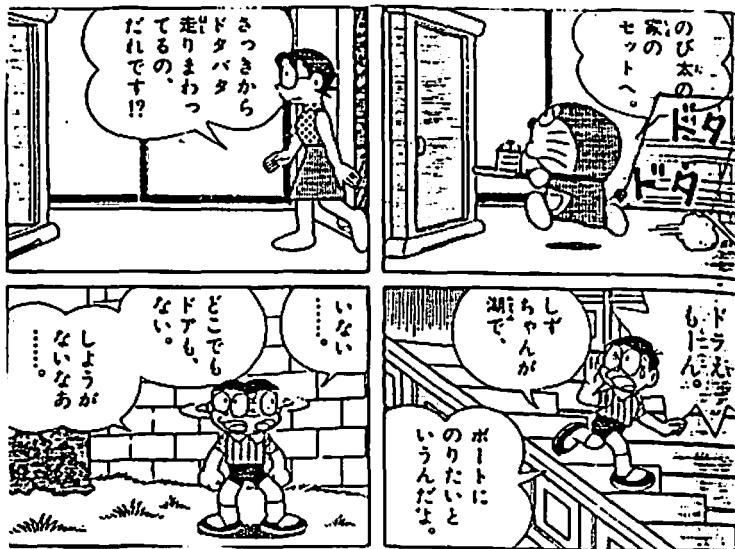
Gambar 17: Onomatope Yoroyoro



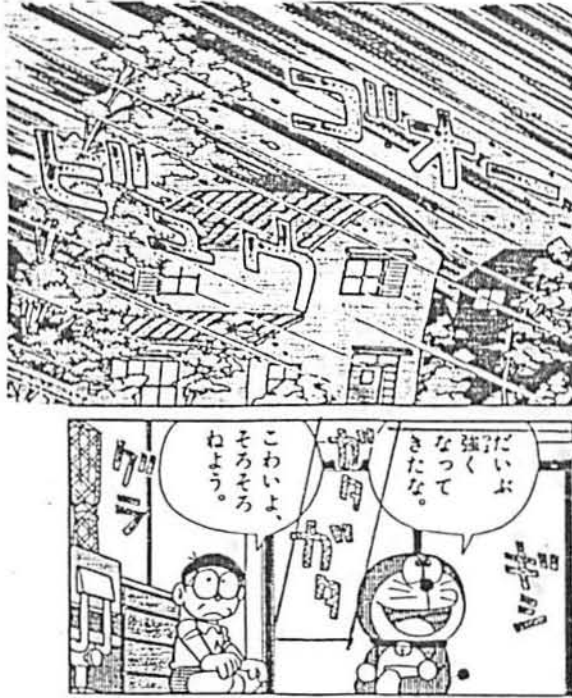
Gambar 18: Onomatopoe Kyorokyoro



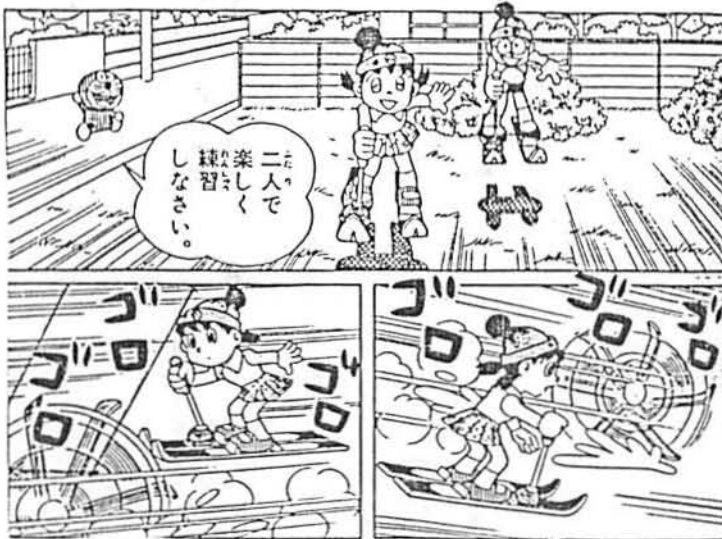
Gambar 19: Onomatopoe Dotadota



Gambar 20: Onomatope Gatagata



Gambar 21: Onomatope Gorogoro



Gambar 22: Onomatopoe Pyonpyon



Gambar 23: Onomatopoe Furafura



DAFTAR PUSTAKA

Chaer, Abd. Drs. 1995. Pengantar Semantik Bahasa Indonesia, Jakarta : Rineka Cipta

Chang, Andrew C. 1990. A Thesaurus of Japanese Mimesis and Onomatopoeia : Usage by Categories. Tokyo

Junko, Hibiya. 1987. Gaikokujin no tame no Nihongo no Reibun Mondai Shirizu Giongo Gitaigo. Tokyo: Aratake Shuppan

Keraff, Gorys Prof. Dr. 1994. Komposisi. Flores: Nusa Indah

Kindaichi, Haruhiko. 1978. Giongo Gitaigo Jiten. Tokyo: Kadogawa

Kridalaksana, Harimukti. 1993. Kamus Linguistik. Jakarta: PT. Gramedia

Ohno, Shuichi. 1984. Eigion Gitaigo Katsuyo Jiten. Tokyo: Hokuseido Press

Shigeo, Hyuga. 1991. Giongo Gitaigo tokuhon. Tokyo:

Simatupang, MDS. 1983. Reduplikasi Morfemis Bahasa Indonesia. Jakarta: Penerbit Djambatan

Tamori, Ikuhiro. 1993. Onomatopia Giongo Gitaigo no Rakuen. Tokyo: Keishobu

Tamori, Ikuhiro and Lawrence Schourup. 1999. Onomatope-Keitai to Imi. Tokyo: Kuroshio Shuppan

Taro, Gomi. 1989. Eigojin to Nihonjin no tame no Nihongo Gitaigo Jiten. Tokyo: Japan Times

