

**ONOMATOPE DALAM KOMIK TOKYO GHOUL VOLUME I
(KAJIAN SEMANTIK)**

Ari Ratna Sari

Institut Prima Bangsa
Cirebon
ariratnasari632@gmail.com

Citra Dewi

Institut Prima Bangsa Cirebon
citrastibainvada@gmail.com

Nursyifa

Azzahro

Institut Prima Bangsa Cirebon
nursyifa@ipbcirebon.ac.id

Riwayat Artikel:

Diterima Desember 2022;

Direvisi Januari 2023;

Disetujui Januari 2023.

Abstrak:

Penelitian ini membahas mengenai onomatope dalam komik Tokyo Ghoul Volume I. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apa saja jenis onomatope yang ada pada komik Tokyo Ghoul Volume I dan bagaimana makna kontekstual dalam onomatope yang terdapat pada komik. Data penelitian yang digunakan berupa kata onomatope dalam komik Tokyo Ghoul volume I. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan datanya menggunakan metode simak dan catat sementara, analisis datanya menggunakan metode refrensial dan metode padan translasional. Metode refrensial digunakan untuk klasifikasi jenis onomatope dan metode padan translasional untuk mengetahui makna kontekstual. Terdapat 10 data yang ditemukan dalam komik Tokyo Ghoul volume I. Dalam 10 data tersebut terbagi ke dalam 5 (lima) jenis onomatope diantaranya 1) 2 (dua) jenis *giongo* (*kachi* dan *gasha*), 2) 2 (dua) jenis *giseigo* (*uuu* dan *getsu*), 3) 2 (dua) jenis *gitaigo* (*koro-koro* dan *bun*), 4) 2 (dua) jenis *giyougo* (*kira* dan *pakutsu*), dan 5) 2 (dua) jenis *gijougo* (*zozo* dan *biku*). Berdasarkan maknanya dalam 10 data tersebut terdapat beberapa makna sesuai dengan konteksnya, yaitu onomatope *kachi* bermakna suara tiruan bunyi klik yang dihasilkan oleh handphone yang diketik, onomatope *gasha* bermakna tiruan bunyi yang dihasilkan oleh kaca yang dipukul, onomatope *uuu* yang dihasilkan oleh suara geraman manusia, onomatope *getsu* suara manusia yang mual, onomatope *koro-koro* keadaan benda yang menggelinding, onomatope *bun* keadaan benda yang dilempar, onomatope *kira* keadaan makhluk hidup yang berbinar karena mengagumkan seseorang, onomatope *paku* keadaan manusia yang membuka mulut, onomatope *zozo* perasaan manusia yang bergetar karena takut, onomatope *biku* perasaan manusia yang terkejut.

Kata kunci: *gijougo, giongo, giseigo, gitaigo, giyougo, onomatope, semantik.*

PENDAHULUAN

Semantik adalah cabang ilmu bahasa yang mempelajari makna kata, frasa, kalimat, dan teks secara keseluruhan. Dalam semantik, fokus utamanya adalah bagaimana makna terbentuk, ditafsirkan, dan bagaimana perubahan makna dapat terjadi seiring perkembangan bahasa. Ilmu ini juga mengeksplorasi hubungan antara simbol atau tanda linguistik dengan konsep atau objek yang diwakilinya dalam berbagai konteks komunikasi (Chaer, 2014a). Menurut Hidayati et al., (2023) juga mengatakan semantik merupakan ilmu yang mempelajari tentang makna dari kata dan kalimat. Penelitian ini akan membahas mengenai makna kata. Jika kata hanya dilihat atau didengar saja tidak akan cukup untuk memahami maknanya. Oleh karena itu makna dari sebuah kata perlu dideskripsikan secara mendalam (Sutedi, 2019). Terdapat macam-macam makna yang bisa diteliti tetapi dalam penelitian ini hanya akan mendalami jenis makna kontekstual.

Menurut Aminuddin dalam (Datuan, 2023) mengatakan bahwa makna kontekstual merupakan makna yang muncul akibat adanya relasi antara konteks sosial dan situasional dalam bentuk ujaran. Chaer (2014) juga berpendapat bahwa makna kontekstual adalah makna sebuah leksem atau kata yang berada di dalam konteks. Makna kontekstual juga dapat berkenaan dengan situasinya yakni tempat, waktu, lingkungan, penggunaan leksem tersebut. Penelitian ini akan meneliti mengenai makna kontekstual dalam onomatope.

Menurut (Shofi & Denafri, 2021) onomatope dianggap sebagai suatu ekspresi yang terdapat di berbagai karya fiksi seperti novel, komik, dan cerpen. Salah satu fenomena berbahasa yang terjadi pada manusia pada kesehariannya yaitu adanya interaksi dengan orang lain dan dituntut untuk dapat menyampaikan pesan atau informasi, baik dalam bentuk rangkaian kata-kata maupun tiruan bunyi. Objek-objek yang dimaksud adalah bunyi-bunyi manusia, binatang, benda, atau peristiwa-peristiwa alam. Sekiguchi dalam (Sador, 2018) juga berpendapat bahwa onomatope adalah kata yang meniru bunyi dari realitas atau setidaknya menggambarkan bunyi yang mirip dengan aslinya. Onomatope mencakup kata-kata yang menirukan suara alam, hewan, atau benda, serta suara yang berasal dari aktivitas manusia. Misalnya, kata seperti “gemericik” meniru suara air mengalir. Onomatope membantu memberikan deskripsi yang lebih hidup dan ekspresif dalam bahasa, memungkinkan pendengar atau pembaca untuk lebih merasakan atau membayangkan situasi yang disampaikan. Dalam hal ini dapat dipahami bahwa onomatope adalah tiruan suara atau bunyi tiruan benda hidup, benda mati, dan menggambarkan suatu keadaan atau kondisi benda hidup dan benda mati. Onomatope dalam bahasa Jepang dapat diklasifikasikan berdasarkan berbagai sudut pandang. Menurut Kindaichi dan Asano dalam (Purwani et al., 2020) menjelaskan pembagian atau klasifikasi onomatope secara lebih rinci sebagai berikut.

1. *Giongo* (擬音語) adalah tiruan atau gambaran suara benda mati atau lingkungan.

この辺は、夕方になるとふうっとラッパをふきながらお豆腐やさんが回ってくるのよ。
Kono hen wa, yuugata ni naru to puutto rappa o fukinagara otoufuya-san ga mawatte kuru no yo.

‘Setiap petang, penjual tahu datang kemari dan meniup terompetnya’.

2. *Giseigo* (擬声語) adalah tiruan dari suara makhluk hidup. *こんこんが出るから、温かくして早く寝なさい。*

Konkon ga deru kara, atatakaku shite hayaku nenasai.

‘Karena batuk, hangatkanlah dirimu dan tidurlah lebih awal’.

3. *Gitaigo* (擬態語) adalah menggambarkan keadaan benda mati atau situasi tertentu.

このしつ、のりがききすぎてごわごわになっちゃったわ。

Kono shitsu, nori ga kikisugite gowagowa ni nacchatta wa.

‘Kertas ini terlalu banyak perekat sehingga kaku seperti karton’.

4. *Giyougo* (擬容語) adalah menggambarkan keadaan atau tingkah laku makhluk hidup.

このキムチ、おいしいけど辛いわね、舌にぴりぴりくるわ。

Kono kimuchi, oishii kedo karai wa ne. shita ni piripiri kuru wa.

‘Kimchi ini rasanya enak, tetapi terlalu pedas. Lidah saya seperti terbakar rasanya’.

5. *Gijougo* (擬情語) adalah menggambarkan perasaan hati makhluk hidup.

この靴下、ずるずるずり落ちて困るんだ。

Kono kustushita, zuruzuru zuriochite komarun da.

‘Saya tidak suka kaos kaki ini karena berulang kali melorot’.

Penggunaan onomatope sangat beragam dalam bahasa Jepang. Seringkali digunakan di kehidupan dalam masyarakat Jepang, termasuk dalam komik atau manga. Contohnya sebagai berikut.

(1) どん

Don

Jeng-jeng



Gambar contoh data 1 onomatope *don*

Tokyo Ghoul Ishida, Sui Volume 1:8

Terdapat kata onomatope *どんdon* dalam gambar di atas kata *どんdon* memiliki arti ‘berdebar’. konteks situasi yang terdapat yaitu bahwa Hide teman Kaneki menunjukkan gambar yang telah ia gambar, kemudian ditunjukkan kepada Kaneki bahwa gambaran monster Ghoul seperti itu, kemudian Kaneki terlihat terkejut. Jadi dalam konteks situasi yang terjadi merasakan hal yang terkejut. Onomatope ini umumnya digunakan untuk mengungkapkan suara benturan dan suara drum. Jika dilihat dalam dari konteks cerita di atas onomatope *どんdon* bermakna perasaan terkejut karena dalam cerita tersebut Kaneki merasakan hal terkejut. Jenis onomatope ini termasuk ke dalam onomatope *gijougo*.

Referensi untuk penelitian ini yang pertama oleh (Ramadhani dan Pratita, 2019) berjudul “Penggunaan Onomatope Jenis Giongo pada Komik Doraemon”. Datanya berupa kata pada komik Doraemon volume 1 dan 4. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui klasifikasi onomatope jenis *giongo* pada komik Doraemon volume 1 dan 4. Bagaimana penggunaan onomatope jenis *giongo* berdasarkan makna kontekstual pada komik Doraemon volume 3 dan

4. Bagaimana penggunaan onomatope jenis *giongo* berdasarkan fungsinya. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan datanya menggunakan teknik catat dan teknik lanjutan simak bebas libat cakap, kemudian dianalisis menggunakan teknik ubah wujud non-parafrasal. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini terdapat hasil 114 data jenis *giongo*. Ditemukan dua klasifikasi sumber bunyi pada onomatope *giongo* yakni, onomatope *giongo* yang berasal dari benda mati (alam) sebanyak 5 (lima) data. Onomatope *giongo* yang berasal dari benda mati (akibat diberi perlakuan), sebanyak 5 (lima) data. Dalam

Ari Ratna Sari, Citra Dewi dan Nursyifa Azzahro

fungsinya yaitu terdapat onomatope yang berfungsi sebagai pernyataan tertawa, tidur, macam-macam suara dan rupa, pernyataan menangis, pernyataan suara hewan, suara benda. Penelitian terdahulu dengan penelitian ini memiliki perbedaan dalam sumber data, memiliki perbedaan pada rumusan masalah. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti mengenai onomatope.

Refrensi untuk penelitian kedua oleh (Nandang, 2020) dengan judul penelitian “Onomatope pada Media Sosial Twitter Jepang”. Sumber datanya dari postingan dan komentar pada twitter Jepang. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apa saja jenis onomatope yang terdapat pada postingan dan komentar di twitter Jepang dan bagaimana makna onomatopenya. Metode yang digunakan peneliti yaitu metode kualitatif. Pengumpulan datanya berupa metode simak catat. Data yang ditemukan sebanyak 95 data terdapat 5 (lima) jenis onomatope yaitu, *giongo* 10 (sepuluh) data, *giseigo* 16 data, *gitaigo* 49 data, *giyougo* 12 data, *gijougo* 8 (delapan) data. Terdapat dua makna onomatope yaitu berdasarkan proses penginderaan dan target penginderaan. Dalam makna berdasarkan proses penginderaan terbagi

6 (enam) makna yang menyatakan keadaan suatu dengan cara mendengar 3 (tiga) data. Melihat 7 (tujuh) data. Menyentuh 13 data. Mencium 2 (dua) data. Merasakan indera bagian dalam tubuh 4 (empat) data. Secara psikologis atau keadaan hati 2 (dua) data. Dalam makna berdasarkan target penginderaan terbagi menjadi 12 makna yang menyatakan suara manusia 3 (tiga) data. Keadaan tubuh manusia 16 data. Cara berpakaian manusia 4 (empat) data. Tindakan manusia 18 data. Sifat atau watak manusia 1 (satu) data. Perasaan bagian dalam manusia 3 (tiga) data. Keadaan alam 1 (satu) data. Suara binatang 2 (dua) data. Bunyi-bunyian yang dihasilkan binatang 3 (tiga) data. Keadaan binatang 7 (tujuh) data. Pergerakkan binatang 3 (tiga) data. Bunyi-bunyian yang dihasilkan suatu benda 3 (tiga) data. Penelitian terdahulu dengan penelitian ini memiliki perbedaan pada sumber datanya. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti mengenai onomatope.

Refrensi untuk penelitian kedua oleh (Putri, 2022) dengan judul penelitian “Makna Leksikal Onomatope Jenis *Gitaigo* pada Dongeng Jepang di Channel *Youtube* ボンボンアカデミー”. Sumber datanya berupa dongeng pada video di *youtube*. Datanya merupakan kalimat dalam dongeng video di *youtube*. Adapun rumusan masalah bagaimana makna leksikal onomatope jenis *gitaigo* yang diucapkan secara langsung oleh karakter dalam dongeng bahasa Jepang di *channel youtube* ボンボンアカデミー, dan bagaimana makna leksikal onomatope jenis *gitaigo* yang diucapkan narator dalam dongeng bahasa Jepang di *channel youtube* ボンボンアカデミー. Metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan datanya adalah metode simak dan catat. Dari hasil analisis ditemukan kalimat-kalimat yang menggunakan onomatope jenis *gitaigo* dalam dongeng bahasa Jepang di *channel youtube* ボンボンアカデミー sejumlah 19 data. 3 (tiga) data berupa kalimat yang diucapkan langsung oleh salah satu karakter dongeng dan 16 data berupa kalimat yang diucapkan narator. Penelitian terdahulu dengan penelitian ini memiliki perbedaan pada sumber datanya, rumusan masalahnya, teori analisisnya. Persamaannya sama-sama meneliti mengenai onomatope.

Bagi pembelajar bahasa Jepang atau pembaca komik seringkali mengalami kesulitan untuk memaknai sebuah kata onomatope dalam komik karena onomatope yang terdapat pada komik atau manga hanya dituliskan, sedangkan onomatope itu tiruan bunyi oleh karena itu peneliti akan meneliti tentang onomatope. Adapun penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menganalisis apa jenis onomatope dalam komik Tokyo Ghoul Volume I dan bagaimana makna kontekstual dalam onomatope yang terdapat pada komik Tokyo Ghoul Volume I.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan

dalam (Sugiyono, 2020) metode penelitian kualitatif deskriptif yaitu pengumpulan data yang berbentuk kata-kata atau gambar-gambar, sehingga tidak menekankan pada angka. Data pada penelitian ini yaitu berupa kata onomatope yang terdapat dalam sumber data berupa komik yang berjudul Tokyo Ghoul. Peneliti membatasi data hanya pada volume I saja. Komik Tokyo Ghoul ini karya (Ishida, 2012) versi bahasa Jepang dan untuk melihat terjemahan kata dalam komik menggunakan komik Tokyo Ghoul Volume I karya (Ishida, 2022) versi bahasa Indonesia.

Metode pengumpulan data yang menggunakan metode simak dan catat merupakan teknik yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif, di mana peneliti mengamati fenomena atau situasi tertentu secara langsung dan mencatat segala informasi yang relevan yang ditemukan selama observasi (Sudaryanto, 2015). Dengan menggunakan metode simak dan catat tersebut penulis mengambil data dengan cara menyimak kemudian dicatat, setelah menemukan kata onomatope peneliti menganalisisnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan peneliti akan memaparkan hasil data yang telah diperoleh dalam komik Tokyo Ghoul Volume I dengan menjelaskan makna kontekstual dalam onomatope tersebut dan onomatope tersebut termasuk ke dalam jenis onomatope apa.

A. Hasil Penelitian

Terdapat 10 data dalam komik Tokyo Ghoul Volume I yang termasuk ke dalam 5 jenis onomatope. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Table 1 Data Onomatope

No	Jenis Onomatope	Jumlah Data
1	<i>Giongo</i>	2
2	<i>Giseigo</i>	2
3	<i>Gitaigo</i>	2
4	<i>Giyougo</i>	2
5	<i>Gijougo</i>	2
Total data		10

B. Pembahasan

Dalam pembahasan 10 data yang telah didapatkan akan dijelaskan dan dipaparkan yaitu sebagai berikut.

1. Jenis dan Makna Kontekstual Onomatope *Giongo*

Dalam jenis dan makna kontekstual onomatope *giongo* yaitu membahas mengenai bunyi benda mati atau lingkungan sesuai konteks cerita pada komik. Terdapat 2 (dua) data (*kachi* dan *gasha*). Untuk penejelasan lebih jelas akan dipaparkan sebagai berikut.

Data (1)

カチ



Gambar 1. Data onomatope *kachi*

Tokyo Ghoul Ishida, Sui Volume 1:58

Konteks situasi dalam gambar di atas yaitu bahwa Kaneki baru saja keluar rumah sakit dan ada pesan dari Hide yang mengajaknya ke big grill dan mentraktir Kaneki karena Kaneki telah keluar dari rumah sakit, lalu Kaneki membalas pesan yang menghasilkan bunyi *カチ kachi*. Onomatope *カチ kachi* artinya ‘klik’. Umumnya bermakna bunyi denting seperti suara palu yang menghantam batu. Terdapat dalam kamus (Mashiro, 2007) onomatope ini juga dapat digunakan dalam 3 (tiga) konteks berikut:

1. Keras dan beku konteks ini seperti air dalam baskom telah membeku hingga padat,
2. Keras kepala konteks ini seperti seseorang yang egois tidak mau kalah,
3. Suara ringan dan lembut yang dihasilkan oleh benda keras yang saling memukul secara teratur, seperti suara jam dinding yang menyala.

Apabila dilihat dari konteks cerita pada data (1) maka makna yang tepat adalah suara ringan yang saling bertabrakan seperti yang dihasilkan oleh ponsel yang ditekan. Dalam gambar dapat dilihat bahwa bunyi *カチ kachi* yaitu aktivitas mengetik pesan antara jari dan layar ponsel bersentuhan atau bertabrakan yang menghasilkan bunyi *カチ kachi* ‘klik’. Jenis onomatope ini termasuk ke dalam onomatope *giongo*, karena menghasilkan suara bunyi-bunyian dari benda mati.

Data(2)

ガシャ

Gasha

Prang



Gambar 2. Data onomatope *gasha*

Tokyo Ghoul Ishida, Sui Volume 1:89

Konteks situasi dalam gambar di atas yaitu bahwa Kaneki berubah jadi Ghoul karena melihat banyak orang saat ia pergi ke acara book signing Takatsuki. Kaneki berusaha untuk menahan diri agar tidak memakan orang oleh karena itu ia lampiaskan dengan memukul kaca

sehingga menimbulkan bunyi ガシヤgasha. Onomatopeガシヤgasha artinya ‘prang’. Onomatope ini umumnya digunakan untuk mengungkapkan bunyi suatu benda yang saling berbenturan dengan berisik seperti potongan logam yang saling berbenturan. Onomatopeガシヤgasha juga dapat digunakan dalam 4 (empat) konteks berikut:

1. Suara keras yang dihasilkan dari menginjak mesin jahit,
2. Keadaan yang berantakan, seperti kamar yang berantakan sehingga tidak dapat melihatnya,
3. Suara yang keras dan ketika sesuatu yang keras tertindih atau terbentur dengan sesuatu yang keras. Seperti sepeda yang terbentur oleh sesuatu yang keras.
4. suara tabrakan yang saling berbenturan yang dihasilkan oleh potongan logam.

Dalam onomatope ガシヤgasha apabila dilihat dalam konteks cerita pada gambar (2) bermakna suara benturan kaca yaitu seperti kaca yang dipecahkan. Dalam konteks yang terdapat dalam data (2) Kaneki memukul tangannya ke kaca yang menghasilkan bunyiガシヤgasha ‘prang’. Jenis onomatope ini termasuk ke dalam onomatope *giongo*, karena benda mati yang dipukul dan menimbulkan suara.

2. Jenis dan Makna Kontekstual Onomatope *Giseigo*

Pada jenis dan makna kontekstual onomatope *giseigo* yaitu membahas mengenai suara tiruan dari makhluk hidup. Terdapat 2 (dua) data (*uuu* dan *getsu*) akan dijelaskan lebih detail sebagai berikut.

Data (3)

ううう

Uuu

Uh atau suara geraman



Gambar 3. Data onomatope *uuu*

Tokyo Ghoul Ishida, Sui Volume 1:88

Konteks situasi dalam gambar di atas yaitu bahwa Kaneki berubah menjadi Ghoul karena melihat banyak manusia sehingga dia ingin memakan daging manusia-manusia itu, ia berlari mencari toilet lalu ia berkaca dan melihat dirinya bahwa sebelah matanya berubah lalu ia menggeram. Onomatope ううう *uuu* artinya ‘uh’. Onomatope ini umumnya untuk mengungkapkan suara manusia seperti berdeham. Misalnya ada konteks dimana ada dua orang mengobrol lalu satu orang bertanya "Kamu mau secangkir kopi lagi?" lalu satu orang menjawab ううう *uuu* "hmm". Onomatope ううう *uuu* digunakan juga dalam beberapa makna sesuai konteksnya yaitu sebagai berikut:

1. Suara sirine seperti mobil polisi dan mobil pemadam kebakaran,

2. Suara geraman manusia dan binatang, seperti seseorang yang memegangi kepalanya di depan pekerjaan rumahnya dan merengek. Pada konteks suara binatang yaitu seperti suara keras yang sangat menakutkan.

Konteks makna pada data (3) yaitu suara geraman karena kesal, marah kepada diri sendiri. Dalam gambar di atas Kaneki melihat dirinya bahwa sebelah matanya berubah lalu ia menggeram. Onomatope ううう *uuu* termasuk suara tiruan manusia karena suara geraman itu yang di hasilkan oleh manusia. Oleh karena itu jenis onomatope ini termasuk ke dalam onomatope *giseigo*, karena menggambarkan suara tiruan makhluk hidup.

Data (4)

げつ

Getsu

Ugh atau suara mual



Gambar 4. Data onomatope *getsu*

Tokyo Ghoul Ishida, Sui Volume 1:155

Konteks situasi dalam gambar di atas yaitu bahwa Kaneki habis memakan daging manusia tetapi ia merasakan hal yang tidak enak, dengan mengurangi rasa itu ia meminum kopi tetapi rasa kopi tidak bisa menutupinya sehingga ia mual dan ingin muntah. Onomatope げつ *getsu* artinya ‘Ugh atau suara mual’. Onomatope ini umumnya digunakan untuk mengungkapkan suara saat tersedak. Terdapat beberapa makna juga dalam onomatope げつ *getsu* yaitu sebagai berikut:

1. Suara orang yang dikeluarkan saat tersedak atau mual atau muntah,
2. Mengatakan saat ada sesuatu yang salah, seperti lupa jadwal sehingga terlambat.

Dalam data (4) bermakna suara orang yang mual atau muntah. Dalam penjelasan makna di atas ada makna yang berbunyi saat seseorang tersedak. Dalam makna kata yang terdapat pada data (4) ini bermakna suara seseorang yang mual karena dapat dilihat dalam konteks cerita gambar di atas. Bahwa Kaneki merasakan mual atau ingin muntah karena memakan daging manusia. Jenis onomatope ini termasuk ke dalam onomatope *giseigo*, karena menggambarkan suara tiruan makhluk hidup.

3. Jenis dan Makna Kontekstual Onomatope *Gitaigo*

Dalam jenis dan makna kontekstual onomatope *gitaigo* membahas mengenai keadaan benda mati. Terdapat 2 (dua) data (*koro-koro* dan *bun*) akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut.

Data (5)

コロコロ

Koro-koro
 Tluk-tluk



Gambar 5. Data onomatope *koro-koro*

Tokyo Ghoul Ishida, Sui Volume 1:65

Konteks situasi dalam gambar di atas yaitu bahwa Kaneki sedang duduk di taman lalu ada bola yang menggelinding ke arahnya, dan menimbulkan bunyi コロコロ *koro-koro*. Bola itu milik anak kecil yang sedang bermain di taman. Onomatope コロコロ *koro-koro* artinya ‘tluk-tluk’ yaitu bola yang menggelinding atau berputar. Umumnya dapat digunakan untuk mengungkapkan suara yang menyenangkan dan bernada tinggi, seperti bel, tawa wanita muda. Terdapat juga beberapa makna dalam onomatope コロコロ *koro-koro* sesuai dengan konteksnya yaitu sebagai berikut:

1. Suara benda bulat yang berguling, seperti kepala yang diletakan di tempat tidur,
2. Berguling, berbaring, seperti seseorang yang berbaring atau berguling ketika tidak enak badan.

Dalam konteks cerita di atas onomatope コロコロ *koro-koro* termasuk dalam makna suara benda bulat yang menggelinding. Konteks dalam kata onomatope data (5) yaitu benda seperti bola yang menggelinding. Dapat dilihat dalam gambar di atas bahwa ketika Kaneki sedang duduk di taman ada anak kecil yang bermain bola kemudian bola itu menggelinding ke arah Kaneki. Oleh karena itu onomatope ini termasuk ke dalam onomatope *gitaigo*, karena menggambarkan keadaan benda mati.

Data (6)

ブン
Bun
 Syung



Gambar 6. Data onomatope *bun*
 Tokyo Ghoul Ishida, Sui Volume 1:111

Konteks situasi dalam gambar di atas yaitu bahwa Kaneki sedang lapar ia mencari makanan. Ketika ia menemui bungkusannya yang berisi makanan tetapi ia kurang menyukainya sehingga bungkusannya itu ia lempar karena ia tidak puas dengan isi dalam bungkusannya tersebut. Onomatope ブン *bun* artinya ‘syung atau melempar’. Onomatope ブン *bun* umumnya

digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang menggoyangkan atau menggoyangkan dengan kuat. Seperti menggoyangkan tangannya kedepan dan kebelakang dengan kuat. Terdapat juga beberapa makna onomatope sesuai dengan konteksnya yaitu sebagai berikut:

1. Bunyi kepakan sayap serangga, juga cara terbangnya seperti mendengar dengungan nyamuk di telinga,
2. Bunyi suara di sekitar seperti mendengar suara kecil bersenandung di sekitar,
3. Gerakan tajam atau terbang tertiuip angin seperti jika melempar bola dengan seluruh kekuatanmu, bola akan terbang ke arahmu dengan suara memutar.

Dalam makna yang tepat pada data (6) yaitu keadaan benda yang dilempar. Dapat dilihat pada gambar di atas bahwa Kaneki tidak puas atas makanan yang ia temukan. Makanan itupun ia lempar karena ia tidak suka atau tidak puas dengan makanan tersebut. Oleh karena itu onomatope ini termasuk ke dalam jenis onomatope *gitaigo*, karena menyatakan keadaan benda yang dilempar.

4. Jenis dan Makna Kontekstual Onomatope *Giyougo*

Pada jenis dan makna kontekstual onomatope *giyougo* membahas mengenai keadaan atau tingkah laku makhluk hidup. Telah didapatkan 2 (dua) data (*kira* dan *pakku*) untuk penjelasan lebih jelasnya akan dipaparkan sebagai berikut.

Data (7)

キラ

Kira

Berkilau atau berbinar



Gambar 7. Data onomatope *kira*

Tokyo Ghoul Ishida, Sui Volume 1:16

Konteks situasi dalam gambar di atas yaitu bahwa Kaneki sedang melihat seorang wanita yang ia suka dalam diam atau yang ia kagumi. Kaneki berkata wanita itu terlihat cantik dan membuat mata Kaneki berbinar atau berkilau menandakan ia mengaguminya. Onomatope *キラkira* artinya 'berkilau'. Onomatope ini umumnya digunakan untuk mengungkapkan berkilauan atau berkelip. Seperti berlian itu sangat berkilau. Terdapat juga beberapa makna *キラkira* sesuai dengan konteksnya yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengatakan bersinar terang seperti pohon itu bersinar terang dan sangat mempesona,
2. Sangat mengagumkan seperti seseorang yang mengagumkan,
3. Untuk mengungkapkan tertawa terbahak-bahak seperti "Saat aku mendengar ujung jubahku mengencang, dan suaranya terjatuh, aku tertawa terbahak-bahak".

Terkait data (7) bermakna untuk mengungkapkan kekaguman kepada seseorang. Dapat dilihat dalam gambar di atas bahwa Kaneki sedang melihat wanita yang terlihat cantik. Jadi

mata Kaneki terlihat berbinar dan mengagumkannya. Oleh karena itu jenis onomatope ini termasuk ke dalam onomatope *giyougo*, karena menyatakan keadaan makhluk hidup.

Data (8)

パクッ

Pakku

Membuka mulut



Gambar 8. Data onomatope *pakku*
Tokyo Ghoul Ishida, Sui Volume 1:55

Konteks situasi dalam gambar di atas yaitu bahwa Kaneki sedang berada di rumah sakit kemudian datanglah perawat yang memberikannya makanan tetapi Kaneki berkata bahwa makanannya rasanya tidak enak. Perawat itupun berkata masa sih lalu dimakan olehnya. Onomatope *パクッpakku* artinya ‘membuka mulut’. Onomatope *パクッpakku* umumnya dapat digunakan untuk mengungkapkan mencuri, merampas, menipu. Seperti mencuri dengan cara menipu seseorang. Terdapat beberapa data dalam onomatope ini sesuai dengan konteksnya yaitu sebagai berikut:

1. Buka mulut lebar-lebar dan gigit sesuatu dengan sekuat tenaga seperti “Saat melempar bola ke arah anjing, bola itu dimasukkan ke dalam mulutnya”,
2. Retakan yang terbuka lebar seperti retakan luka yang terbuka lebar.

Sesuai dalam konteks cerita di atas yaitu bermakna menyatakan keadaan seseorang yang membuka mulut lebar-lebar. Dapat dilihat bahwa seorang perawat memakan makanan yang ia bawa untuk Kaneki dan terdapat onomatope *パクッpakku* yang dapat dimaknai membuka mulut. Jenis onomatope ini termasuk kedalam onomatope *giyougo*, karena menyatakan keadaan makhluk hidup.

5. Jenis dan Makna Kontekstual Onomatope *Gijougo*

Pada jenis dan makna kontekstual onomatope *gijougo* membahas mengenai perasaan hati makhluk hidup. Terdapat 2 (dua) data (*zozo* dan *biku*) untuk penjelasan lebih mendalam akan dipaparkan sebagai berikut.

Data (9)

ゾゾ

Zozo



Gambar 9. Data onomatope zozo

Tokyo Ghoul Ishida, Sui Volume 1:75

Konteks situasi dalam gambar di atas yaitu bahwa Kaneki sedang berjalan dan melihat wanita yang digoda oleh temannya saat di café. Wanita itu sedang diancam oleh seorang pria, ketika Kaneki melihatnya pria tersebut mengetahui bahwa ada yang melihat kearahnya. Oleh karena itu pria tersebut berkata kepada Kaneki 'hei kamu kenapa melihat-lihat, aku bicara padamu'. Kanekipun merasa takut. Onomatope *ゾゾ* zozo artinya 'Jeng atau panik'. Onomatope *ゾゾ* zozo digunakan untuk konteks orang yang merinding dan seluruh tubuhnya bergetar karena cuaca dingin. Pada data (9) ini bermakna perasaan seseorang yang bergetar karena takut. Dapat dilihat dalam gambar di atas Kaneki melihat seorang wanita yang sedang diancam. Ia merasakan takut tubuhnya bergetar. Oleh karena itu jenis onomatope ini termasuk ke dalam onomatope *gijougo*, karena menyatakan keadaan perasaan hati makhluk hidup.

Data (10)

ビク

Biku

Terkejut



Gambar 10. Data onomatope biku

Tokyo Ghoul Ishida, Sui Volume 1:22

Konteks situasi dalam gambar di atas yaitu bahwa Kaneki sedang berkencan dengan wanita yang ia kagumi. Ketika melihat wanita itu Kaneki terkejut. Kaneki sangat kagum karena wanita itu benar-benar terlihat cantik. Onomatope *ビク* biku artinya 'terkejut'. Onomatope *ビク* biku umumnya digunakan untuk mengungkapkan malu-malu. Seperti seseorang yang merasakan malu-malu, gugup. Onomatope ini juga dapat digunakan dalam konteks berikut:

1. Berpura-pura memberontak atau melawan dengan sia-sia seperti jika kita bergerak untuk melawan seseorang,
2. Kokoh atau kuat dengan suatu keadaan apapun yang terjadi.

Dalam data (10) jika dilihat dalam konteks cerita maknanya perasaan yang terkejut. Dapat dilihat pada gambar di atas bahwa Kaneki sedang berkencan. Ketika melihat wanita itu Kaneki terkejut karena sangat kagum wanita itu benar-benar terlihat cantik. Jenis onomatope ini termasuk ke dalam onomatope *gijougo*, karena menyatakan perasaan hati makhluk hidup.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam komik Tokyo Ghoul Volume I terdapat 10 data yang ditemukan. Dalam 10 data tersebut terbagi ke dalam 5 (lima) jenis onomatope diantaranya

1) 2 (dua) jenis *giongo* (*kachi* dan *gasha*), 2) 2 (dua) jenis *giseigo* (*uuu* dan *getsu*), 3) 2 (dua) jenis *gitaigo* (*koro-koro* dan *bun*), 4) 2 (dua) jenis *giyougo* (*kira* dan *pakutsu*), dan 5) 2 (dua) jenis *gijougo* (*zozo* dan *biku*).

Berdasarkan maknanya dalam 10 data tersebut terdapat beberapa makna sesuai dengan konteksnya yaitu, onomatope *kachi* bermakna suara tiruan bunyi klik yang dihasilkan oleh handphone yang diketik, onomatope *gasha* bermakna tiruan bunyi yang dihasilkan oleh kaca yang dipukul, onomatope *uuu* yang dihasilkan oleh suara geraman manusia, onomatope *getsu* suara manusia yang mual, onomatope *koro-koro* keadaan benda yang menggelinding, onomatope *bun* keadaan benda yang dilempar, onomatope *kira* keadaan makhluk hidup yang berbinar karena mengagumkan seseorang, onomatope *paku* keadaan manusia yang membuka mulut, onomatope *zozo* perasaan manusia yang bergetar karena takut, onomatope *biku* perasaan manusia yang terkejut.

REFRENSI

- Chaer, A. (2014b). *Linguistik Umum*. Rineka Cipta.
- Datuan, E. A. (2023). *ANALISIS MAKNA KONTEKSTUAL PADA TUTURAN DALAM ANIME KIMETSU NO YAIBA*. 5, 1–14.
- Hidayati, Y., Nur, N., Fauzah, R., & Mawarni, R. (2023). *Verba KAMU dan KAJIRU Sebagai Sinonim Dalam Kalimat Bahasa Jepang (Kajian Sintaksis Semantik)*. 7(1), 1–12.
- Ishida, S. (2012). *Tokyo Ghoul*. Shueisha.
- Ishida, S. (2022). *Tokyo Ghoul* (V. Marlia (ed.); 7th ed.). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mashiro, O. (2007). *KAMUS nihongo-onomatope-jiten-giongo-gitaigo*.
- Nandang, R. H. E. (2020). *Onomatope pada Media Sosial Twitter Jepang*.
- Purwani, Suartini, & Adnyani. (2020). Analisis Onomatope Pada Dongeng Bahasa Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6(2), 194. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v6i2.26695>
- Putri. (2022). *Makna Leksikal Onomatope Jenis Gitaigo pada Dongeng Jepang di Channel Youtube ボンボンアカデミー*. 46(2), 55.
- Ramadhani dan Pratita. (2019). Penggunaan Onomatope Jenis Giongo Pada Komik Doraemon Volume 3 dan 4 Karya Fujiko F. Fujio. *Hikari*, 3(1).
- Sador, P. V. (2018). Analisis Kontrastif Onomatope Yang Menyatakan Perasaan Dalam Bahasa Jepang Dan Bahasa Jawa [感動を表すオノマトペに関する日本語とジャワ *Bahasa Dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.*, 114.
- Shofi, M. N., & Denafri, B. (2021). Onomatope dalam Komik Nusa Five Volume 1 karya Sweta Kartika. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 9(2), 164. <https://doi.org/10.24036/jbs.v9i2.111563>
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Senata Dharma University Press.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In 2 (pp. III–434).
- Sutedi, D. (2019). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang* (2019th ed.). Humaniora.