

# **ONOMATOPOEIA IN ONE PUNCH MAN ONLINE COMIC VOL 1-3 BY ONE VIEWED FROM A PHONOLOGICAL POINT OF VIEW**

**Siti Rohmatun<sup>1</sup>, Arza Aibonotika<sup>2</sup>, Nana Rahayu<sup>3</sup>**

Email :siti.rohmatun@student.unri.ac.id<sup>1</sup>, aibonotikas@yahoo.co.id<sup>2</sup>, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id<sup>3</sup>  
Phone Number : 082284647770

*Japanese Language Education Study Program  
Language Education and Arts Department  
Teacher Training and Education Faculty  
Riau University*

**Abstract:** *This study aims to describe the types, forms and meanings of giseigo and giongo in the comic Online One Punch Man Vol 1-3 Karya One according to the phonological point of view using the theory of onomatopoe forms (Akimoto, 2002) phonological theory (Tsujimura, 1996) and the theory of vowel and consonant meaning (Hamano, 1986). This research is a qualitative descriptive research. The source of this research data is Online Comics One punch man. The results of this study show that stop voiceless sounds coming from the velar are characterized by the consonant /k/ while stop voiced sound coming from the velar and heavy sounds are characterized with the consonant /g/, retained sounds are characterized by small tsu, nasal voiced sounds are characterized by the consonant /n/, vibrating sounds from the palatal are marked with the consonant /r/ and continuous sounds are characterized by repetition.*

**Key Words:** *Onomatopoe, giseigo, giongo, phonology.*

# ONOMATOPE DALAM KOMIK *ONLINE ONE PUNCH MAN* VOL 1-3 KARYA ONE DITINJAU DARI SUDUT PANDANG FONOLOGI

Siti Rohmatun<sup>1</sup>, Arza Aibonotika<sup>2</sup>, Nana Rahayu<sup>3</sup>

Email :siti.rohmatun@student.unri.ac.id<sup>1</sup>, aibonotikas@yahoo.co.id<sup>2</sup>, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id<sup>3</sup>  
Nomor HP: 082284647770

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis, bentuk dan makna *giseigo* dan *giongo* dalam komik *Online One Punch Man* Vol 1-3 Karya One menurut sudut pandang fonologi dengan menggunakan teori bentuk onomatope (Akimoto, 2002) teori fonologi (Tsuji-mura, 1996) teori makna vokal dan konsonan (Hamano, 1986). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian ini adalah Komik *Online One punch man*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bunyi tidak bersuara yang berasal dari langit-langit lunak ditandai dengan konsonan /k/ sedangkan bunyi bersuara yang berasal dari langit-langit lunak dan bunyi berat ditandai dengan konsonan /g/, bunyi tertahan ditandai dengan *tsu* kecil, bunyi bergema ditandai dengan akhiran konsonan /n/, bunyi getar yang berasal dari langit-langit keras ditandai dengan konsonan /t/ dan bunyi berkelanjutan ditandai dengan pengulangan.

**Kata Kunci:** Onomatope, *giseigo*, *giongo*, fonologi.

## PENDAHULUAN

Bahasa terdiri atas tanda-tanda. Tanda itu sendiri terdiri atas dua aspek yang tidak dapat dipisahkan, yaitu konsep dan citra bunyi. Ferdinand de Saussure (1966:67) mengistilahkan citra bunyi dengan bunyi *signifer* (penanda) dan konsep dengan *signified* (petanda). Penanda adalah lambang bunyi itu, sedangkan petanda adalah konsep yang dikandung oleh penanda. Hubungan antara penanda dengan petanda itu disebut dengan arbitrer dan konvensional. Arbitrer berarti sewenang-wenang, atau tidak ada hubungan wajib di antara keduanya. Lambang yang berupa bunyi itu tidak memberi saran atau petunjuk apapun untuk mengenal konsep yang diwakilinya. Konvensional berarti hal yang mengabsahkan hubungan kearbitreran itu adalah mufakat atau konvensi.

Para ahli telah memikirkan hubungan non arbitrer antara lambang bunyi dan maknanya. Hal inilah yang menuntun pada teori simbolisme bunyi. Salah satu bidang cakupan simbolisme bunyi adalah onomatope. Onomatope adalah kata-kata yang dinyatakan dengan bunyi bahasa atau disebut juga dengan tiruan bunyi, seperti suara hewan, manusia, atau bermacam-macam bunyi benda di sekitar kita. Di sini kata-kata yang disebut onomatope, lambang bunyinya memberi “saran” atau “petunjuk” bagi konsep yang dilambangkan.

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang kaya akan jenis onomatope. Masyarakat Jepang sering menggunakannya hampir dalam segala aspek. Dalam bahasa Jepang pada umumnya onomatope terbagi atas dua jenis yaitu *giseigo* (*giongo*) dan *gitaigo*. *Giseigo* berasal dari kata-kata yang menunjukkan bunyi atau suara dengan cara meniru bunyi yang keluar dari benda, suara manusia, dan sebagainya. Sementara *gitaigo* merupakan kata-kata yang menunjukkan keadaan suatu benda. Suasana dan perasaan yang mewakili keadaan itu ditunjukkan walau kurang jelas (Sudjianto & Dahidi, 2004: 116). Onomatope sering digunakan pada penulisan karya sastra seperti novel, komik dan puisi.

*Manga* atau yang lebih dikenal dalam bahasa Indonesia dengan komik sangat identik dengan jalan ceritanya di mana para tokoh diceritakan dalam bentuk gambar yang menarik. Eisner (Maharsi, 2011:3) menyatakan bahwa komik adalah susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu yang mendramatisasi suatu ide. Gambar-gambar dalam komik berfungsi sebagai media dalam mendeskripsikan cerita sehingga pembaca tidak hanya membayangkan mengenai karakter para tokoh dan lokasi yang menjadi alur cerita, tetapi pembaca dapat melihat bentuk fisik dan ekspresi para tokoh dalam komik. Di dalam komik biasanya ditemukan kata-kata yang melukiskan atau menirukan bunyi. Kata tiruan bunyi yang ditemukan dalam komik disebut dengan onomatope.

Onomatope dalam suatu bacaan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk membantu menggambarkan suatu benda, gerakan, atau keadaan sehingga menjadi terasa lebih hidup dan konkret. Menggunakan onomatope dalam menyampaikan suatu informasi akan membuat pendengar dan pembaca mengetahui dengan jelas maksud yang ingin disampaikan oleh pembicara atau penulis. Di dalam komik, onomatope dimanfaatkan sebagai elemen pendukung komunikasi maupun estetika. Tanpa peran serta onomatope seolah-olah komik sekedar film bisu yang bahkan tanpa iringan musik terkesan sunyi, sepi membisu seribu bahasa (Intimedia, Intisari: 2001).

Salah satu serial komik Jepang yang terkenal adalah *One Punch Man* atau yang disingkat dengan OPM. OPM adalah serial komik Jepang yang menceritakan tentang

seorang pahlawan super yang bernama Saitama dengan kekuatannya dia bisa mengalahkan semua musuhnya hanya dengan satu pukulan saja.

Faktor pemilihan komik ini karena Komik OPM adalah salah satu komik dengan genre *shounen*. Komik bergenre *shounen* adalah komik yang banyak menggambarkan gerakan-gerakan yang *intens* seperti pertarungan atau gerakan yang kuat dan cepat sehingga dibutuhkan onomatope untuk menguatkan gambaran gerakan-gerakan tersebut, dengan tambahan unsur komedi di setiap ceritanya membuat komik ini memiliki beragam situasi yang membuat onomatope didalamnya menjadi beragam.

Fokus penelitian adalah onomatope *giseigo* dan *giongo* dalam komik *online One Punch Man* Vol 1-3 karya One. Berdasarkan penjelasan di atas perlu dilakukan penelitian untuk meneliti makna onomatope dilihat dari fonologi dan bentuk (morfologi) onomatope. Dengan latar belakang tersebut diangkat penelitian penggambaran bunyi dalam komik *online* yang berjudul “Onomatope dalam Komik *Online One Punch Man* Vol 1-3 Karya One”.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dari penelitian ini adalah onomatope *giseigo* dan *giongo* yang bersumber dari Komik *Online One Punch Man* Vol 1-3 Karya One. Tahap awal pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan metode baca dan catat. Dalam proses membaca, pertama penulis membaca komik *online* berbahasa Jepang yaitu OPM. Kemudian diidentifikasi mana saja yang menggunakan onomatope *giongo* dan *giseigo* dalam bahasa Jepang. Selanjutnya, setelah menemukannya, kata tersebut ditandai berasal dari chapter berapa dan volume berapa. Setelah ditandai, maka onomatope tersebut dicatat kemudian dikelompokkan tempatnya. Teknik analisis data yang dilakukan melalui beberapa tahap yaitu, (1) Mengklasifikasikan onomatope bahasa Jepang dalam komik *online* OPM (2) menampilkan hasil foto komik dan Menafsirkan secara deskriptif data yang telah diklasifikasikan dengan mengambil beberapa data yang mewakili masing-masing kategori. Kemudian, (3) menganalisis onomatope dalam komik OPM berdasarkan teorinya, yaitu mencari makna sesuai dengan teori fonologi Tsujimura (1996), makna konsonan dan vokal dalam onomatope berdasarkan teori Hamano (1998). Setelah itu, onomatope juga dianalisis berdasarkan bentuknya menurut teori Akimoto (2002:136-137). (4) menyimpulkan hasil analisis data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan pengumpulan data, didapatkan beberapa jenis onomatope *giseigo* dan *giongo* dalam dalam Komik *Online One Punch Man* Vol 1-3 Karya One. Berikut ini akan ditampilkan data yang sudah dianalisis.

## Tiruan Suara Manusia (*Hito no Koe / Oto*)

Tiruan suara manusia digunakan untuk menunjukkan suara manusia yang keluar dari mulut. Contohnya tertawa, berkumur-kumur, berteriak, menguap, menggigit, mengunyah dan lain-lain. Bunyi tersebut berasal dari alat ucap manusia yang terdiri dari mulut, bibir, gigi, gusi, lidah, langit-langit, tenggorokan, pita suara, dan lain-lain.

### Giseigo Tertawa



Gambar 1 Giseigo Tertawa pada Komik OPM Chapter 3 vol 1

Suara tertawa seorang ilmuwan yang berhasil membuat ramuan untuk adiknya agar menjadi orang terkuat di dunia pada komik OPM ini berbunyi *kyokyokyokyokyo*. Bunyi *kyokyokyokyokyo* ditandai dengan konsonan /k/ yang merupakan bunyi *plosive* (letupan) yang terjadi pada langit-langit lunak secara tidak bersuara (*musei-on*) yang dihasilkan oleh alat ucap pangkal lidah. Dan semi vokal /yo/ merupakan bunyi *palatal* yaitu bunyi yang dihasilkan oleh pelepasan daun lidah yang menempel pada langit-langit keras yang disertai hembusan udara dari paru-paru secara *approximant* yaitu mendekatnya artikulator pada titik artikulasi. Dengan bentuk onomatope (morfologi) pengulangan suara (*hanpuku*), yang berarti tertawa terjadi berulang-ulang dan berkelanjutan.



Gambar 2 Giseigo Berkumur-kumur pada Komik OPM Chapter 12 Vol 2

Giseigo berkumur-kumur pada komik OPM ditemukan 1 variasi, yang ditandai dengan *garagaragara*. Konsonan /g/ merupakan konsonan *plosive* (letup) yang terjadi pada langit-langit lunak atau langit-langit belakang secara bersuara. Konsonan /r/ pada *garagaragara* merupakan konsonan getar yang terjadi pangkal lidah dan anak tekak dan merupakan konsonan bersuara. Vokal /a/ dengan bentuk bibir tidak bulat mulut terbuka posisi lidah dibelakang. Sehingga bunyi *garagaragara* merupakan bunyi bersuara yang disebabkan oleh bunyi letup dan getar dari konsonan /g/ dan /r/ dan dilihat dari bentuk tulisannya, *garagaragara* ditulis dengan huruf tebal yang menandakan besarnya suara, bentuk kata (morfologi) yaitu bentuk pengulangan suara (*hanpuku*), yaitu terjadinya proses berkumur secara terus-menerus.

### Giseigo teriakan



Gambar 3 Giseigo Teriakan pada Komik OPM Chapter 4 Vol 1

Menjelaskan situasi Saitama yang berubah menjadi kuat dan berteriak dari ekspresi wajahnya dan mulutnya yang terbuka lebar, kemudian dari pakaiannya yang robek karena perubahan bentuk badannya yang membesar, balon kata yang diwarnai dengan warna hitam kemudian berteriak *hhaaak*, di awal dan akhir terdapat konsonan rangkap atau *sokuon* yang menjelaskan penekanan, perasaan dan ekspresi di awal dan akhir teriakan. Konsonan /h/ merupakan konsonan faringal, bunyi yang dihasilkan antara pangkal lidah dinding belakang rongga kerongkongan, dengan vokal /a/ mulut terbuka lebar.

### Giseigo Menguap



Gambar 4 Giseigo Menguap pada Komik OPM Chapter 8 vol 1

*Giseigo* menguap ditandai dengan bunyi *fuwaaa*, digambarkan dengan situasi mulut terbuka lebar, mata tertutup dan terdapat sedikit air mata yang mencirikan orang mengantuk. Bunyi *fuwaaa* ditandai dengan konsonan /f/ merupakan bunyi *fricative* tidak bersuara dan terjadi *glottal* antara bibir dan gigi tanpa bersuara (nirsuara), semivokal /w/ Konsonan yang terjadi di langit-langit belakang bersuara. Kemudian terjadi pemanjangan vokal /a/ menandakan proses menguap yang panjang tetapi dengan suara yang pelan dilihat dari bentuk tulisannya (*phonogram*) yang kecil dan ditulis dengan hiragana.

### *Giseigo* Menggigit



Gambar 5 *Giseigo* Menggigit pada Komik OPM Chapter 20 Vol 3

Suara gigitan permen dari *hero golden ball* menimbulkan bunyi *karo*. Digambarkan dengan tanda permen dan gigi. Konsonan /k/ merupakan bunyi (*plosive*) letup yang terjadi di langit-langit belakang nirsuara (tidak bersuara), sedangkan /r/ merupakan konsonan getar yang terjadi pada rongga gigi. Konsonan /k/ timbul karena permen yang digigit adalah benda yang keras dan ringan, sedangkan konsonan /r/ muncul karena timbul suara getar saat menggigit permen yang terjadi pada rongga gigi. Kemudian konsonan rangkap (*sokuon*) pada akhir kata menandakan gerakan yang cepat dan tiba-tiba yang terjadi didalam rongga mulut.

## Giseigo Mengunyah



Gambar 6 Giseigo Mengunyah pada Komik OPM Chapter 16 Vol 3

Menjelaskan Saitama sedang mengunyah permen karet ketika sedang di beri arahan oleh salah satu *hero* di kelas pahlawan, *giseigo* mengunyah berbunyi *kuccha-kuccha*. Bunyi *kuccha-kuccha* ditandai dengan konsonan /k/ Konsonan letup langit-langit belakang nirsuara. Konsonan vokal /ku/ terjadi saat gigi atas dan bawah bersentuhan dan menggigit permen karet, sedangkan /cha/ terjadi saat gigi menggiling permen karet di dalam rongga mulut. Dan terdapat *sokuoun* di tengah kata berfungsi sebagai pemutus bunyi, proses kunyahan berhenti kemudian mengunyah lagi.

## Makna Onomatope Benda Mati

*Giongo* yang ditimbulkan oleh benda adalah bunyi yang berasal dari benda yang menerima beberapa gerakan seperti gesekan, pukulan, putaran, benturan dengan benda lain. Bunyi ini juga berubah-ubah sesuai dengan tekstur benda yang mengalami bunyi tersebut.

### Giongo Ledakan



Gambar 7 Giongo Ledakan pada Komik OPM Chapter 1 Vol 1

Pada gambar diatas situasi kota sedang kacau dengan ditandainya monster, bola-bola yang mengakibatkan ledakan. Terdapat *giongo* ledakan yang ditandai dengan bunyi *dokan* konsonan kedua /k/, ledakan berasal dari benda yang ringan dengan intensitas suara yang kecil, sehingga ditandai dengan konsonan /k/ . Bunyi /do/ menandakan ada sesuatu yang meletup lalu menimbulkan ledakan. Konsonan /n/ diakhir kata menandakan bunyi nasal (*hatsuon*) mengartikan ledakan tersebut menimbulkan bunyi dengung. Dilihat dari bentuk katanya *dokan* termasuk kedalam bentuk kata dasar, karena tidak terdapat pemanjangan vokal dan pengulangan kata, sehingga *giongo* ledakan terjadi hanya sekali.

### Giongo Pukulan



Gambar 8 Giongo Pukulan pada Komik OPM Chapter 4 Vol 1

Menjelaskan Saitama menumbuk monster dengan satu pukulan yang ditandai dengan bunyi *bamuQ*. Awalan /ba/ adalah bunyi yang terbentuk saat tangan Saitama menumbuk kepala monster yang lunak dan mengakibatkan kepala monster hancur. Sedangkan /mu/ adalah suara dengung yang keluar akibat sentuhan antara kulit tangan Saitama dan kepala monster. Dilihat dari bentuk kata (morfologi), yaitu pemadatan suara diakhir kata yang menandakan pukulan atau tumbukan yang dilakukan yaitu dengan gerakan cepat. Dilihat dari bentuk katanya *giongo* suara tumbukan mengalami pemadatan suara atau *oto wo tsumeru*

### Giongo Senjata



Gambar 9 Giongo Ketapel pada Komik OPM Chapter 19 Vol 3

Menjelaskan ketika 2 pahlawan dari kelas A yaitu Spring Mustachio dan Golden Ball yang sedang ditugaskan mencari monster di kota Z, kemudian tiba-tiba monster selada datang, Golden Ball segera menarik senjata ketapelnya dan mengeluarkan bunyi *girii*. Konsonan /g/ pada awal kata menandakan tarikan dari tali ketapel yang awalnya dari lentur menjadi kaku dan tegang vokal /i/ pada awal menandakan sesuatu yang tipis dan memanjang, konsonan /r/ artinya meluncur, menggelinding, gerakan lancar yang berasal dari peluru yang ditembakkan Golden Ball ke monster. Dari bentuk kata terdapat pemanjangan vokal /i/, sehingga aktifitas menarik ketapel agak panjang.

### Giongo Benturan Benda



**Gambar 10** *Giongo* Benturan Mobil pada Komik OPM Chapter 19 Vol 3

Pada gambar 10 situasi kacau di kota Z mengakibatkan jalanan juga menjadi kacau, kota menjadi gaduh dan jalanan tidak terkendali, mobil saling bertabrakan dan mengakibatkan kehancuran. Tabrakan mobil itu mengakibatkan bunyi *gasha*. Bunyi awalan /ga/ muncul karena benturan antara sesama badan mobil yang keras sehingga ada penebalan bunyi, sedangkan bunyi /sha/ muncul karena badan mobil yang hancur dan keras menjadi kepingan. Dari bentuk kata *gasha* termasuk kata dasar (*gokon*).

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

### Simpulan

Dari keseluruhan data ditemukan terdapat 58 buah onomatope masing-masing, *giseigo* berjumlah 20 buah dan *giongo* berjumlah 38 buah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bunyi tertahan ditandai dengan *tsu* kecil, bunyi stop bersuara (*voiced*) yang berasal dari langit-langit lunak (*palatal*) dan bunyi berat ditandai dengan konsonan /g/ yaitu suara teriakan dan suara ledakan, bunyi stop tidak bersuara (*voiceless*) yang berasal dari langit-langit lunak (*palatal*) ditandai dengan konsonan /k/ yaitu suara tertawa, bunyi nasal, bergema dan sengau ditandai dengan akhiran konsonan /n/ yaitu suara tumbukan dan suara ledakan, bunyi getar bersuara (*voiced*) dan sesuatu yang menandakan benda yang meluncur, menggelinding ditandai dengan konsonan /r/, konsonan *fricative* ditandai dengan konsonan /h/ dan /f/. Bunyi /sha/ timbul karena bunyi gesekan, bunyi /ki/ muncul karena bunyi dentingan. Mulut terbuka ditandai dengan vokal /a/.

### Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mengajukan rekomendasi yang dipandang berguna, Pada penelitian ini penulis hanya terfokus pada onomatope *giseigo* dan *giongo* pada aspek fonologi. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengetahui lebih dalam tentang onomatope direkomendasikan untuk membandingkan bunyi bahasa Indonesia dan bahasa Jepang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akimoto, Miharū. 2002. *Yoku Wakaru Goi*. Tokyo: ALC.
- De Saussure, Ferdinand. *Pengantar Linguistik Umum*. (terj. Rahayu. S. Hidayat). Yogyakarta, Gadjah Mada University Press: 1993.
- Hamano, shouko. 2014. *Nihongo no Onomatope: Onshouchou to Kouzou*. Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Maharsi, Indira. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bekasi Timur: Kesaint Blanc.
- Tsujimura, Natsuko. 1996. *An Introduction to Japanese Linguistics*. United Kingdom: Blackwell Publishing.