

Jurnal
PENELITIAN
MAHASISWA
INDONESIA

Analisis Makna
Onomatope dalam *anime*
BangDream Season 1
Karya Nakamura Kou

Aisyah Annurillah Wahyu Putri
aisyah.awp310@gmail.com
Universitas Pendidikan Ganesha

Putu Dewi Merlyna Yuda Pramesti
dewi.merlyna@undiksha.ac.id
Universitas Pendidikan Ganesha

Yeni
yeni.rahman@undiksha.ac.id
Universitas Pendidikan Ganesha

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis onomatope dalam *ANIME BANGDREAM SEASON 1*. Penelitian ini merupakan penelitian linguistik dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teori yang digunakan yaitu teori semantik. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode simak dan teknik catat, data yang digunakan adalah *anime*. Kemudian untuk membuktikan keabsahan data dilakukan metode triangulasi. Data onomatope yang ditemukan terbagi menjadi 3 jenis. Onomatope *Gitai-go* ditemukan sebanyak 2 kalimat, onomatope *Gijou-go* ditemukan sebanyak 6 kalimat, onomatope *Giyou-go* ditemukan sebanyak 2 kalimat. Onomatope yang paling banyak digunakan dalam *anime* tersebut adalah onomatope jenis *gijou-go* yang memiliki karakteristik menggambarkan keadaan psikologis atau perasaan manusia, sedangkan onomatope jenis *gitai-go* dan *giyou-go* sangat jarang ditemukan keunikan penggunaannya.

Kata Kunci : semantik, onomatope, *anime*, makna leksikal, *BangDream Season 1*.

Abstract

This research aims to analyze onomatopoeia in ANIME BANGDREAM SEASON 1. This research is a linguistic research using descriptive qualitative method. The theory used is semantic theory. The data collection method used is the listening method and note-taking technique, the data used is anime. Then to prove the validity of the data, the triangulation method was used. The onomatopoeia data found is divided into 3 types. Gitai-go onomatopoeia was found in 2 sentences, Gijou-go onomatopoeia was found in 6 sentences, Giyou-go onomatopoeia was found in 2 sentences. The most widely used onomatopoeia in the anime is gijou-go onomatopoeia which has the characteristics of describing psychological states or human feelings, while gitai-go and giyou-go onomatopoeia are very rarely found in their unique use.

Keywords: semantics, onomatopoeia, anime, lexical meaning, BangDream Season 1.

Pendahuluan

Di dunia ini setiap bahasa memiliki keunikan yang berbeda antara bahasa yang satu dengan bahasa yang lain. Salah satu keunikan pada bahasa adalah onomatopoeia. Salah satu bahasa di dunia yang memiliki onomatopoeia adalah bahasa Jepang. Dalam bahasa Jepang onomatopoeia biasa disebut dengan 『オノマトペ』 dan bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang di dalamnya banyak terdapat dan sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Onomatope merupakan suatu kata yang menerangkan keadaan, bunyi suatu benda, atau bunyi aktivitas pada kondisi atau situasi tertentu. yaitu bahasa yang lambangnya berasal dari bunyi benda yang diwakilinya (Chaer, 2012:46). Onomatope secara tidak sadar sangat sering digunakan dalam percakapan sehari-hari di lingkungan masyarakat.

Dalam bahasa Jepang secara umum terbagi menjadi dua bagian yaitu gion-go dan gitai-go. Gion-go adalah sebuah kata yang secara langsung menggambarkan suatu bunyi yang terdengar oleh telinga, gion-go secara umum diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yaitu gion-go dan gisei-go (Fanny, 2017:2). Gion-go sendiri merupakan suatu kata yang mewakili bunyi dari benda mati, contohnya kata ザアザア (zaa-zaa) ‘suara hujan deras’, sedangkan gisei-go merupakan suatu kata yang mewakili suara hewan seperti kata ワンワン (wan-wan) ‘suara anjing’. Kemudian gitai-go dapat diartikan sebagai bahasa yang mengungkapkan bunyi dari sesuatu yang tidak mengeluarkan bunyi. Gitai-go diklasifikasikan menjadi tiga kelompok yaitu gitai-go, giyou-go dan gijou-go. Gitai-go sendiri merupakan suatu kata-kata yang menggambarkan keadaan, kondisi, atau perilaku dari luar, contohnya kata キラキラ (kira-kira) yang memiliki arti ‘gemerlap atau berkilau’, giyou-go merupakan suatu kata yang menggambarkan keadaan seperti kegiatan atau pergerakan makhluk hidup, contohnya kata さっぱり (sappari) yang memiliki arti ‘segar’, sedangkan gijou-go merupakan kata yang menggambarkan keadaan psikologis atau perasaan bahkan emosi, contohnya kata ドキドキ (doki-doki) yang memiliki arti ‘berdebar-debar’.

Pengaplikasian onomatope tidak hanya dalam kehidupan nyata, tetapi juga dituangkan dalam sebuah karya visual yaitu anime, seperti dalam serial anime BangDream karya Nakamura Kou. Dalam anime ini banyak ditemukan penggunaan onomatope dalam percakapannya, seperti salah satu contohnya dalam episode 1 Kasumi Toyama mengatakan:

キラキラドキドキしたいです。

kira kira doki doki shitai desu

(OP2.A)

Kalimat diatas memiliki arti “ Aku ingin merasakan kilauan debaran itu lagi” . Dari data yang telah ditemukan tersebut, teori semantik akan dijadikan sebagai landasan teori pada penelitian ini.

Semantik (imiron) merupakan salah satu cabang linguistik yang mengkaji tentang makna (Sutedi, 2011:127). Semantik memegang peranan penting dalam ilmu linguistik karena bahasa yang digunakan dalam komunikasi tidak lain untuk menyampaikan suatu makna.

Onomatope merupakan topik yang menarik untuk dibahas dan dikaji menggunakan teori semantik karena keunikan bahasanya, dibuktikan dengan adanya penelitian yang juga mengkaji tentang makna onomatope, seperti pada penelitian milik Rika (2019) yang meneliti tentang Analisis Fungsi dan Makna Onomatope dalam Komik Relife Volume 1 Karya Yayoi Sou. Dalam skripsinya membahas tentang onomatope yang terdapat dalam komik. ditemukan 4 data onomatope giseigo, 33 data onomatope gitaigo, 32 data onomatope giongo. Pada penelitiannya onomatope di analisis dari segi makna dan juga fungsi penggunaannya. Seperti yang kita ketahui bahwa onomatope yang terdapat dalam komik berbentuk tulisan, sedangkan jika dalam sebuah anime atau video, onomatope tersebut berbentuk suara atau secara verbal. Karena sudah banyak ditemukan penelitian onomatope dalam sebuah komik. Sehingga membuat penulis ingin mengkaji mengenai makna onomatope yang terdapat dalam anime Bang Dream.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian

yang bertujuan untuk mengetahui penjelasan makna, jenis, dan karakteristik onomatope dalam anime BangDream Season 1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan kebahasaan terutama dalam ragam bahasa onomatope bahasa Jepang.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian semantik dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Hal tersebut berdasarkan pada data penelitian yang berupa dialog onomatope dalam anime BangDream Season 1. Data onomatope tersebut kemudian akan diklasifikasikan berdasarkan jenis dan karakteristiknya yang kemudian akan dianalisis

makna per kalimatnya sesuai dengan teori semantik Sutedi, (2011:127).

Hasil dan Pembahasan

Seperti yang telah dikemukakan pada metode penelitian, bahwa pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan instrumen kartu data. Kartu data digunakan untuk dapat mengetahui jenis, karakteristik, dan kalimat onomatope yang ditemukan dalam anime BangDream Season 1.

Kartu data tersebut dijadikan bukti bahwa dalam anime BangDream Season 1 terdapat ungkapan onomatope. Hasil temuan tersebut diuraikan ke dalam bentuk tabel kartu data sebagai berikut.

Tabel 1 Contoh Kartu Data

No	Kode Data	Jenis Onomatope	Onomatope yang ditemukan	Waktu

Melalui tabel 3.1 dapat diketahui jenis onomatope yang terdapat dalam anime BangDream Season 1 terbagi menjadi 5 jenis. Onomatope *Gitai-go* ditemukan sebanyak 2 kalimat, onomatope *Gijou-go* ditemukan sebanyak 5 kalimat, onomatope *Giyou-go*

Kemudian dari masing-masing kalimat tersebut akan diuraikan sehingga menghasilkan analisis makna onomatope pada anime BangDream! Season 1. Berikut hasil analisisnya.

1. Onomatope *Gitai-go*

a) Data 1

Ujaran yang ditemukan :

どうだろう、一回聞いただけだし。
絶対ボロボロ。

Doudarou, ikkai kiita dake dashi. Zettai **boroboro**.

‘Bagaimana ya, aku baru mendengarkan satu kali. Pasti akan berantakan’

(Kode Data: OP1.A)

Analisis :

ditemukan sebanyak 5 kalimat, onomatope *Gion-go* ditemukan sebanyak 2 kalimat, dan onomatope *Gisei-go* ditemukan sebanyak 1 kalimat. Jadi, jumlah total onomatope yang ditemukan adalah sebanyak 15 kalimat.

Kata “boroboro” pada kalimat diatas memiliki makna berantakan. Karakteristik onomatope tersebut yaitu kata yang menggambarkan keadaan tokoh bahwa karena dia hanya baru satu kali mendengarkan lagu yang akan dipentaskan, dia merasa bahwa penampilannya akan berantakan. Kata ‘boroboro’ pada kalimat data 1 di atas dapat digolongkan ke dalam onomatope jenis *gitai go*. Hal ini sejalan dengan pendapat Akimoto (2002) bahwa onomatope *gitaigo* digunakan untuk menggambarkan keadaan, kondisi, atau perilaku dari luar yang dapat dirasakan oleh indera manusia.

b) Data 2

Ujaran yang ditemukan :

使う? けっこう、さらさらになるよ。

Tsukau? Kekkou, sarasara ni naru yo.

‘mau pakai? Bisa bikin kulit halus loh’

(Kode Data: OP1.B)

Analisis :

Kata sara sara pada kalimat diatas memiliki makna halus atau lembut. Karakteristik onomatope tersebut yaitu kata yang menggambarkan keadaan tokoh. Onomatope ini menjelaskan keadaan tokoh yang bernama Rimi sedang dalam keadaan gugup sambil memegang kedua tangannya. Kemudian tokoh yang bernama Arisa memberikan pelembab untuk kulit tangan, tujuannya adalah untuk mengalihkan perhatian Rimi supaya tidak gugup. Sejalan dengan pendapat Akimoto (2002) bahwa onomatope tersebut juga termasuk jenis onomatope gitai-go karena digunakan untuk menggambarkan keadaan, kondisi atau perilaku dari luar yang dapat dirasakan oleh indera manusia.

2. Onomatope Gijou-go

a) Data 1

Ujaran yang ditemukan :

キラキラドキドキしたいです。

Kirakira dokidoki shitai desu.

‘aku ingin merasakan debaran yang meletup-letup itu lagi’

(Kode Data: OP2.A)

Analisis :

Kata kirakira dokidoki pada kalimat diatas memiliki makna debaran yang meletup-letup. Onomatope kirakira seharusnya termasuk kedalam jenis onomatope gitai-go, akan tetapi kata kirakira disini bermakna berbeda karena digabungkan dengan onomatope dokidoki dan memiliki karakteristik yang menggambarkan perasaan tokoh bahwa ia sangat ingin

merasakan sensasi yang membuat tokoh merasakan debaran yang meletup-letup itu lagi seperti yang dahulu pernah ia rasakan. Sehingga onomatope kirakira dokidoki termasuk jenis onomatope gijou-go. Sejalan dengan pendapat Tamori (1993) bahwa onomatope gijou-go adalah suatu kata tiruan bunyi yang menirukan perasaan manusia.

b) Data 2

Ujaran yang ditemukan :

ああああ、頭パンパン！！

Aaaa, atama panpan!

‘aaahh, kepalaku rasanya penuh’

(Kode Data: OP2.B)

Analisis :

Kata panpan pada kalimat diatas memiliki makna “penuh”. Karakteristik onomatope tersebut yaitu kata yang menggambarkan perasaan tokoh bahwa ia merasa kepalanya penuh karena sudah terlalu banyak menampung materi yang ia pelajari. Melalui karakteristik tersebut menjadikan onomatope panpan termasuk kedalam jenis onomatope gijou-go. Hal ini sejalan dengan pendapat Tamori (1993) bahwa onomatope gijou-go digunakan untuk menggambarkan keadaan psikologis atau perasaan manusia.

c) Data 3

Ujaran yang ditemukan :

ひらひらする。

hirahira suru.

‘aku merinding’

(Kode Data: OP2.C)

Analisis :

Kata hirahira pada kalimat diatas memiliki makna berdebar. Akan tetapi makna tersebut memiliki sedikit perbedaan arti dari makna sesungguhnya karena tokoh yang mengatakan onomatope tersebut merasakan perasaan berdebar seperti merinding yang mengartikan bahwa ia kagum karena telah

menyaksikan penampilan panggung suatu kelompok. Dari karakteristik tersebut onomatope hirahira termasuk kedalam jenis onomatope *gijou-go* karena menggambarkan perasaan tokoh (Tamori, 1993).

d) Data 4

Ujaran yang ditemukan :

どんどんほしくなる。

Dondon hoshikunaru.

‘kamu sangat amat menginginkannya’

(Kode Data: OP2.D)

Analisis :

Kata *dondon* pada kalimat diatas memiliki makna semakin atau makin. Akan tetapi kata *dondon* berubah makna menjadi “sangat” karena disandingkan dengan kalimat *hoshikunaru* yang menjelaskan bahwa penutur sangat menginginkan sesuatu. Sejalan dengan pendapat Tamori (1993) bahwa onomatope “*dondon*” masuk kedalam jenis onomatope *gijou-go* karena memiliki karakteristik yaitu menggambarkan perasaan penutur yang sangat menginginkan sesuatu.

e) Data 5

Ujaran yang ditemukan :

えっと、なんかまだフワフワしてて。

Etto, nanka mada fuwafuwa shitete.

‘umm, masih ada kepikiran sesuatu sih’

(Kode Data: OP2.E)

Analisis :

Karakteristik onomatope tersebut yaitu menggambarkan perasaan penutur bahwa dia dalam keadaan tidak tenang dan masih memikirkan akan suatu hal.

f) Data 6

Ujaran yang ditemukan :

胸をざわざわ騒がせるの。

Mune o zawa zawa sawagaseruno.

‘dadaku tak bisa berhenti bergumam’

(Kode Data: OP3.D)

Kata “*zawa zawa*” pada kalimat diatas memiliki makna berisik. Akan tetapi makna *zawa zawa* pada kalimat diatas sedikit berubah makna menjadi bergumam, seperti yang kita ketahui bahwa *dada* tidak bisa bergumam tetapi dalam kalimat ini menjelaskan perasaan tokoh yang mengalami keadaan psikologis yaitu adanya terasa berisik seperti bergumam karena sedang gugup. Hal ini sejalan dengan pendapat Tamori (1993) bahwa onomatope *gijou-go* digunakan untuk menggambarkan keadaan psikologis atau perasaan manusia. Sehingga onomatope *zawa zawa* digolongkan ke dalam onomatope jenis *gijou-go*.

3. Onomatope *Giyou-go*

Data 1

Ujaran yang ditemukan :

バンドができないのもちゃんと分かって。

Bando ga dekinai no mo chanto wakatte.

‘aku paham kalo aku pasti gaakan bisa ikut Band’

(Kode Data: OP3.A)

Analisis :

Kata *chanto* pada kalimat diatas memiliki makna rajin atau serius. Tetapi makna *chanto* berubah makna menjadi “pasti” karena penutur dengan serius mengatakan bahwa ia pasti tidak akan bisa mengikuti kegiatan band karena suatu hal. Karakteristik pada onomatope tersebut yaitu menjelaskan tentang keadaan penutur yang meyakinkan lawan bicaranya bahwa ia sudah pasti tidak bisa ikut menjadi anggota band.

Data 2

Ujaran yang ditemukan :

足ががくがくで。

Ashi ga gaku gaku de.

‘kaki ku bergemetar’

(Kode Data: OP3.B)

Analisis :

Kata gaku gaku pada kalimat diatas memiliki makna gemetar. Karakteristik onomatope tersebut terlihat pada kalimat *ashi ga gaku gaku Kaki bergemetar* menunjukkan bahwa tokoh tersebut gugup, akan tetapi kata gaku gaku termasuk jenis onomatope *giyou-go* karena yang digambarkan disini adalah keadaan tingkah laku tokoh tersebut yaitu kakinya yang bergemetar. Hal ini sejalan dengan pendapat Akimoto (2002) bahwa onomatope *giyou-go* merupakan suatu kata yang menyatakan tingkah laku makhluk hidup.

Melalui hasil analisis data diatas dapat diketahui bahwa onomatope yang paling banyak ditemukan adalah onomatope dengan jenis *gijou-go* yaitu suatu kata yang menyatakan keadaan psikologis atau perasaan manusia, untuk onomatope jenis *gitai-go* dan *giyou-go* masing-masing hanya ditemukan sebanyak 2 kalimat. Setelah melalui proses analisis data dengan menggunakan kajian makna leksikal dapat dilihat bahwa jenis onomatope *gijou-go* lah yang paling banyak memiliki makna lain dari arti sesungguhnya dan paling banyak digunakan dalam anime *BangDream* Season 1.

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dalam anime *bangdream* season 1 ditemukan 15 data onomatope. Jenis dan karakteristik dari onomatope yang ditemukan terbagi menjadi 5. Yaitu onomatope *gitai-go* ditemukan sebanyak 2 kalimat, onomatope *gijou-go* ditemukan sebanyak 5 kalimat, onomatope *giyou-go* ditemukan sebanyak 5 kalimat, onomatope *gion-go* ditemukan sebanyak 2 kalimat, dan onomatope *gisei-go* ditemukan sebanyak 1 kalimat. Onomatope yang paling banyak digunakan dalam dialog *anime* tersebut adalah onomatope jenis *gijou-go* yang memiliki karakteristik menggambarkan keadaan psikologis atau perasaan manusia dan juga *giyou-go* yang memiliki karakteristik

menggambarkan keadaan tingkah laku makhluk hidup. Sedangkan onomatope jenis *gisei-go* yang memiliki karakteristik menirukan suara makhluk hidup sangat jarang ditemui dalam dialog anime tersebut.

Daftar Oustaka

- Atoda, T. (1998). *Giongo-Gitaigo Tsukaikata Jiten*. Tokyo: Soutakusha.
- Bushimo. (2015). *バンドリ！ ガールズバンドパーティ！*. Retrieved from <https://bang-dream.bushimo.jp: https://bang-dream.bushimo.jp/special/comic/poppinparty/>
- Chaer, A. (1994). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gibson, C. (2017). *Elaboration, generalization, triangulation, and interpretation: On enhancing the value of mixed method research.*, 193-223.
- Hiroko, F. (2017). *Dalam Bahasa Jepang*. Jakarta: Keisaint Blanc.
- N, T. (2013). *An Introduction to Japanese Linguistics*. U.S: John Wiley & Sons.
- Pateda, M. (1994). *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pratama, P. W. (2019). *Analisis Bentuk dan Makna Onomatope dalam Video Lagu Anak-Anak Berbahasa Jepang*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Purwani, I. A. (2020). *Analisis Onomatope Pada Dongeng Bahasa Jepang*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rika, A. (2019). *Analisis Fungsi dan Makna Onomatope dalam komik Relife Volume 1 Karya Yayoi Sou*. Universitas Sumatera Utara.
- Sakuma, J. d. (2012). *言語学入門*. Tokyo: Kenyusha.
- Sasamoto, R., & Jackson, R. (2016). *Lingua. Onomatopoeia - Showing-Word or Saying-word? Relevance Theory, lexis, and the communication of impressions*, 36-53.
- Saussure, F. d. (1989). *Cours de linguistique générale, Volume 1*. Otto Harrassowitz Verlag.
- Soviyan, A. R. (2018). *Analisis Makna Onomatope dalam Komik Furiiza ai wo komete*. Universitas Sumatera Utara.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.

Supangat, N. A. (2015). Analisis Kontraktif Onomatope Bahasa Jepang dan Bahasa Jawa. Universitas Diponegoro Semarang.