



ANALISIS MAKNA ONOMATOPE DALAM MANGA "GYAKUTEN SAIBAN" KARYA KENJI KURODA

Agus Wahyudi

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

Email: yudiwahagus@gmail.com

Dra. Eva Amalijah, M.pd.

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

Email: evaamalijah@untag-sby.ac.id

Abstract. The purpose of this research is to describe the types and contextual meanings of the onomatopoeias found in the comic "Gyakuten Saiban".

The steps in the data collection process started from selecting a comic entitled Gyakuten Saiban, reading dialogue dialogues in the comic, collecting data by recording the onomatopoeias contained in the comic, sorting data based on the type of classification, to compiling 5 data tables according to the type of classification.

The results of this research were 35 onomatopoeic words consisting of 11 giongo words imitating the sounds of inanimate objects, 2 giseigo words imitating the sounds of living things, 3 gitaigo words denoting the state of inanimate objects, 2 gijougo words denoting the state of the human heart or feelings. and 17 giyougo words which state the state or behavior of living things. The onomatopoeia that is often used is giyougo which states the state or behavior of living things.

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan jenis dan makna Kontekstual dari onomatope yang terdapat pada manga "Gyakuten Saiban".

Langkah-langkah proses pengumpulan data dimulai dari Memilih manga berjudul Gyakuten Saiban, Membaca dialog percakapan dalam manga, Mengumpulkan data dengan cara mencatat onomatope-onomatope yang terdapat pada manga, Memilah data berdasarkan jenis klasifikasinya, sampai menyusun 5 tabel data sesuai dengan jenis klasifikasinya.

Dari penelitian ini diperoleh hasil berupa 35 kata onomatope terdiri dari 11 kata giongo yang meniru suara dari benda mati, 2 kata giseigo yang meniru suara dari makhluk hidup, 3 kata gitaigo yang memperlihatkan keadaan benda mati, 2 kata gijougo yang menunjukkan keadaan hati atau perasaan manusia dan 17 kata giyougo yang memperlihatkan keadaan atau tingkah laku makhluk hidup. Onomatope yang sering digunakan adalah giyougo yang menyatakan keadaan atau tingkah laku makhluk hidup.

Keywords/Kata Kunci: *Onomatope, Semantic, Comic/Manga, Gyakuten Saiban.*

INTRODUCTION/PENDAHULUAN

Dalam setiap pembelajaran bahasa asing, ada empat aspek yang perlu dikuasai oleh para pembelajar bahasa. Hal tersebut pun berlaku saat mempelajari bahasa Jepang. Empat kemampuan tersebut adalah kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Tentunya sebagai pembelajar bahasa asing kita ingin menguasai keempat kemampuan tersebut agar dapat mengungkapkan ide atau gagasan dalam bentuk lisan maupun tertulis. Sehingga untuk menunjang tujuan tersebut maka salah satu aspek kebahasaan yang perlu diperhatikan adalah menulis.

Walaupun begitu banyak sekali penelitian yang berhubungan dengan bahasa Jepang di Indonesia, Hal tersebut bisa dilihat dari banyaknya Prodi Pendidikan Bahasa Jepang dan Sastra Jepang dalam universitas di Indonesia, hal ini juga didukung dengan pembelajar bahasa Jepang yang makin meningkat di Indonesia. Salah satunya adalah budaya Jepang yang cukup dikenal oleh orang-orang di zaman sekarang adalah sastra modernnya, yakni berupa novel dan manga. Novel dan komik Jepang yang dikenal sebagai manga banyak diminati oleh orang-orang terutama kalangan muda di Indonesia. Hal ini didukung oleh banyaknya lembaga penerbit buku yang mengimpor manga dan novel Jepang beserta terjemahannya.

Dalam sebuah manga, Banyak hal yang menghasilkan kata-kata yang mengandung tiruan bunyi. Contoh seperti “nyaanyaa” 「ニャーニャー」 dari Kucing, atau “zaazaa” 「ざーざー」 dari Hujan dan “pekopeko” 「ぺこぺこ」 dari Perut Keroncongan atau menundukkan kepala disebut dengan *onomatope*. Onomatope merupakan tiruan bunyi dan suara dari sumber yang digambarkannya sehingga menghasilkan kata-kata yang terbentuk dari tiruan bunyi dan suara tersebut. *Onomatope* sangat penting karena digunakan untuk membantu penyampaian dan membangun pesan atau konteks situasi dalam suatu adegan di dalam sebuah manga, karena adegan di manga hanya terdapat sebuah gambar tak bergerak, karena itu harus ada hal yang dapat membantu memberikan penjelasan lebih rinci yaitu dari gerakan atau situasi yang terjadi dalam manga, di situlah *onomatope* akan sangat berguna dalam manga. Keberadaan *onomatope* dalam manga dapat mengurangi kelemahan dari tidak Bergeraknya gambar-gambar dalam manga. (Andini, 2000: 2).

Manga yang akan Dibahas di Dalam Penelitian Ini Yaitu manga *Gyakuten Saiban* 「逆転裁判」, berawal dari seri game, yang dibuat oleh Shu Takumi dan diterbitkan oleh Capcom, lalu diadaptasi menjadi Manga oleh Kenji Kuroda dan Anime dari Studio Aniplex, Yomiuri Telecasting, Capcom Dan Trinity Sound. Tokoh Utama adalah Naruhodo Ryuichi 「成歩堂 龍一」 atau Di Versi Rilis Amerika Dikenal Sebagai Phoenix Wright.

Naruhodo ingin menjadi pengacara pembela sejak dia masih kecil Karena Pernah Dibela Korban Yaitu Mitsurugi Reiji 「御剣 怜侍」 Atas Pencurian Uangnya, Tetapi Setelah Mengalami Insiden DL-6 dimana Mitsurugi Kehilangan Ayahnya, Dia Menjadi Jaksa Licik yang Selalu Perduli Menang, dia biasanya menjadi Lawannya Naruhodo di Pengadilan.

Bersama Asisten Yang Bernama Ayasato Mayoi 「綾里 真宵」 yang mana dia adalah adik dari Mending Mentornya yaitu Ayasato Chihiro 「綾里 千尋」 di ruang sidang, yang didasarkan pada sistem hukum Jepang, berusaha agar kliennya Naruhodo mendapat vonis "tidak bersalah" dengan cara Menyelidiki TKP (Tempat Kejadian Perkara) Lalu Menggunakan Barang Bukti yang Ditemukan berupa Senjata Membunuh, Laporan Otopsi Dan Sebagainya Lalu Melakukan pemeriksaan silang

kepada saksi yang berada di Waktu Dan Tempat Insiden Itu Berlangsung untuk menyimak dan mencari adanya kontradiksi dalam kesaksian kasus Tersebut. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penelitian ini akan menganalisis makna dari *onomatope* khususnya dalam manga "Gyakuten Saiban", manga ini mengambil tema Investigasi Kasus Pembunuhan yang di setiap percakapannya diilustrasikan juga dengan gambar dan terdapat banyak sekali *onomatope* di dalamnya, sehingga manga tersebut digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini.

LITERATURE REVIEW/ TINJAUAN PUSTAKA

Manga adalah manga yang dibuat di Jepang atau oleh orang Jepang, dengan bahasa Jepang, sesuai dengan gaya yang dikembangkan di Jepang pada akhir abad sembilan belas (Gravett, 2004:8).

Manga mulai dikenal pasca Perang Dunia II tahun 1945 yang pada saat itu Jepang berada dalam keadaan depresi besar dimana perekonomian Jepang mulai memasuki fase yang sulit akibat Perang Dunia II. Untuk melepaskan diri dari pengaruh buruk yang ditimbulkan oleh depresi tersebut, pemerintah Jepang berusaha untuk bangkit dan membangun citra positif dengan menerapkan serangkaian kebijakan perekonomian yang memfasilitasi usaha dalam negeri, salah satunya dengan diplomasi budaya melalui *manga* (Erwindo, 2018).

Sejarah *Manga* sendiri dimulai sejak masa pendudukan di Amerika, termasuk manga yang dibawa ke Jepang oleh tentara Amerika dipengaruhi oleh televisi, film dan kartun Amerika. Semua itu masuk ke Jepang pada masa kependudukan Jepang (1945-1952) dan pasca pendudukan sekitar tahun 1952-1960. Saat itu militer dan ultranasionalis di Jepang membangun kehidupan politik serta ekonomi. Ledakan kreativitas terjadi pada masa tersebut dengan hasil-hasil karya mereka, diantaranya adalah hasil karya pelopor *Mangaka*.

Berbeda dengan manga Amerika, manga biasanya dibaca dari kanan ke kiri, sesuai dengan arah tulisan kanji Jepang. Majalah-majalah manga di Jepang biasanya terdiri dari beberapa judul manga yang masing-masing mengisi sekitar 30-40 halaman majalah itu (satu chapter/bab). Majalah-majalah itu sendiri biasanya mempunyai tebal berkisar antara 200 hingga 850 halaman.

Dalam ilmu linguistik, salah satu cabang yang mengkaji tentang makna dari suatu kata, frasa, atau kalimat disebut semantik, atau dalam bahasa Jepang, semantik disebut *imiron* (意味論). (Sutedi, 2009: 111) *Imiron* (意味論) merupakan salah satu cabang linguistik yang mengkaji tentang makna. Hal ini ditegaskan oleh Machida & Momiyama (dalam Sutedi, 2019: 122-125) bahwa objek kajian dari semantik yaitu mencakup makna kata (語の意味), relasi makna antar satu kata dengan kata lainnya (語と語の意味関係), makna frasa (句の意味), dan makna kalimat (文の意味).

Pateda (2001:2) mengatakan, "Dalam ilmu semantik dapat diketahui tentang pemahaman makna, wujud makna, jenis-jenis makna, aspek-aspek makna hal yang berhubungan dengan makna, komponen makna, perubahan makna, penyebab kata hanya mempunyai satu makna atau lebih, dan cara memahami makna dalam sebuah kata, semuanya dapat ditelusuri melalui disiplin ilmu yang disebut semantik".

Sedangkan Menurut Sarwiji (2008:9), Semantik adalah lambang-lambang atau tanda-tanda yang menyatakan makna, hubungan makna yang satu dengan makna yang lain dan pengaruhnya terhadap manusia dan masyarakat. Chaer (2009:2) berpendapat Semantik sebagai istilah yang digunakan untuk bidang linguistik yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya.

Makna adalah objek kajian semantik yang terdapat dalam satuan satuan ujaran terkecil dari kata, frasa, klausa, hingga kalimat. Para ahli linguistik telah banyak mengungkapkan pengertian dari makna salah satunya menurut (Pateda, 2001: 288) yang mengungkapkan bahwa setiap kata memiliki makna atau mengakibatkan munculnya makna. Maka dari itu, makna selalu menyatu pada tuturan kata maupun kalimat.

Chaer (2012: 287) mengemukakan menurut teori yang dikembangkan dari pandangan Ferdinand de Saussure bahwa makna adalah pengertian atau kosep yang dimiliki atau terdapat pada sebuah tanda-linguistik. Jika tanda-linguistik disamakan identitasnya dengan kata atau leksem, maka makna dapat berarti pengertian atau konsep yang dimiliki oleh setiap kata atau leksem; jika tanda linguistik itu disamakan identitasnya dengan morfem, maka berarti makna itu adalah pengertian atau konsep yang dimiliki setiap morfem, baik yang disebut morfem dasar maupun morfem afiks.

Makna yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah makna kontekstual. Makna kontekstual merupakan makna sebuah leksem atau kata yang berada dalam satu konteks, seperti tempat, waktu, dan lingkungan penggunaan bahasa itu (Chaer, 2007:290).

Contoh kata yang bermakna kontekstual, yakni sebagai berikut:

- 1) 「甘い柿」 “Amari Kaki” (Kesemek manis)
kata 甘い diatas digunakan untuk menggambarkan rasa.
- 2) 「甘い香り」 “Aroma Harum.”
kata 甘い diatas digunakan untuk menggambarkan bau.

Onomatope adalah tiruan bunyi atau keadaan dari suatu benda. Menurut Chaer (2002:44), *Onomatope* merupakan tiruan bunyi yang merujuk pada kesan atau bunyi dari suatu benda, suatu keadaan, dan tindakan.

Dalam bahasa, onomatope merupakan bagian yang tak terpisahkan dari komunikasi. Dengan kata lain, onomatope kerap digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk berkomunikasi. Beragam bahasa di dunia ini memiliki onomatope dalam bahasanya. Salah satu bahasa yang memiliki banyak onomatope adalah bahasa Jepang. Menurut Mizuno (2014), *Onomatope* digunakan dan ditemukan dari karakter yang mewakili masyarakat di dalam film, drama radio, maupun percakapan televisi. Melalui media tersebut orang Jepang sering mendengar dan menggunakan onomatope dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam bahasa Jepang, *onomatope* juga disebut sebagai simbolisme suara (*onshouchougo*). Simbolisme suara digunakan untuk menunjukkan suara, bunyi, ataupun kondisi dari suatu benda. Selain itu, *onomatope* juga dapat dipahami selain sebagai kelompok kata yang menirukan bunyi baik yang dikeluarkan oleh benda hidup dan benda mati, juga digunakan untuk menggambarkan tindakan, situasi, atau kondisi dari suatu benda hidup ataupun benda mati di dalam suatu keadaan. *Onomatope* merupakan kata yang diciptakan untuk menggambarkan suatu keadaan yang tidak memiliki kata yang tepat (Akimoto, 2002: 134-135).

Menurut Kindaichi dan Asano (1978) dalam Hinata dan Hibiya (1989:1) *onomatope* dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. *Giongo* 「擬音語」

Tiruan Suara yang berasal dari Benda Mati.

Contoh :

打った瞬間**ばし**と音がしたと思ったら、ラケットが折れちゃって ね、カッコわるかったよ。

Utta shunkan bashito oto ga shita to omottara, raketto ga ore chatte ne, kakko warukatta yo.

“Aku mendengar suara gemeretak begitu bola itu kupukul-raketku patah menjadi dua. Aduh, betapa bodohnya aku.”

(Fukuda, 2017: 52)

2. *Giseigo* 「擬声語」

Tiruan Suara yang berasal dari makhluk hidup.

Contoh :

人の顔に向かって**ごほんごほん**とせきをするなんて、失礼ね。

Hito no kao ni mukatte gohongohon to seki o suru nante, shitsurei ne.

“Membiarkan batuk keras dan berat tepat di wajah orang merupakan Tin dakan yang sangat kasar.”

(Fukuda, 2017: 44)

3. *Gitaigo* 「擬態語」

Tiruan Suara yang berasal dari keadaan suatu benda mati.

Contoh :

車にはったステッカーが、**ぴったり**とくっついて離れないよ。困るわ。

Kuruma ni hattasutekkaga, pittari to kuttsuite hanarenaino. Komaru wa.

“Sticker pada mobil ku melekat begitu kerasnya sehingga tidak akan terlepas. sial.”

(Fukuda, 2017: 72)

4. *Gijougo* 「擬情語」

Tiruan Suara yang berasal dari hati dari perasaan manusia.

Contoh :

君に振られるんじゃないかと思って、内心**ドキドキ**知っていたんだ。

Kimi ni fura reru njanai ka to omotte, naishin dokidoki shitteita nda.

“Aku cemas memikirkanmu yang mencampakkan cintaku.”

(Fukuda, 2017: 79)

5. *Giyougo* 「擬容語」

Tiruan Suara yang berasal keadaan atau tingkah laku makhluk hidup.

Contoh :

うちの子、歯医者さんが嫌いでね、手足を**じたばた**させて抵抗するから困るわ。

Uchinoko, haisha-san ga kiraide ne, teashi o jtabata sa sete teikō surukara komaru wa.

“Anak kami benar-benar takut pada dokter gigi. Ia memberontak sejadi- jadinya dan tidak mau dibujuk sama sekali.”

(Fukuda, 2017: 8)

METHOD/METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan semantik, karena penelitian ini menganalisis tentang makna pada kata onomatope yang terdapat dalam manga Gyakuten Saiban berbahasa Jepang. seperti yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa semantik adalah salah satu dari bidang linguistik yang mengkaji tentang makna, kata semantik digunakan untuk mempelajari makna atau arti dalam bahasa (Chaer, 1997: 2).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, lebih tepatnya adalah kualitatif dengan karakteristik deskriptif Hal ini dikarenakan penelitian ini hanya berupa kata-kata atau gambaran sesuatu dan tidak berupa bilangan atau numerik. Menurut (Sudaryanto, 1993: 62) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang dilakukan hanya berdasarkan fakta-fakta yang ada, sehingga yang dihasilkan berupa paparan yang apa adanya. Penelitian deskriptif kualitatif ini ditujukan untuk menyajikan gambaran lengkap mengenai setting sosial atau dimaksudkan untuk eksplorasi dan klarifikasi dari objek penelitian dengan mengambil data kualitatif kemudian dijabarkan secara deskriptif.

Dalam Penelitian ini menggunakan data sekunder yang berupa buku manga "Gyakuten Saiban" karya Kenji Kuroda Volume 1-5.

Dalam Penelitian ini menggunakan data sekunder yang berupa buku manga "Gyakuten Saiban" karya Kenji Kuroda Volume 1-5. Penelitian ini dilakukan dengan cara Memilih manga berjudul Gyakuten Saiban Volume 1-5 sebagai sumber data, Membaca dialog percakapan dalam manga. Lalu mengumpulkan data dengan cara mencatat onomatope-onomatope yang terdapat pada manga Volume 1-5, Kemudian memilah data berdasarkan jenis klasifikasinya, kemudian disusun ke dalam 5 tabel data sesuai dengan jenis klasifikasinya. Sehingga dapat diuraikan dalam bentuk deskripsi berdasarkan makna dan jenis onomatope. Dan terakhir dianalisis dengan cara Menguraikan dalam bentuk deskripsi berdasarkan makna dan jenis onomatope

RESULT AND DISCUSSION (HASIL DAN PEMBAHASAN)

1. Giongo

a) コンコン [Konkon]

Data 1. Giongo “コンコン”

Onomatope jenis giongo pertama adalah “コンコン” dibaca [Konkon], artinya adalah Suara pukulan ringan. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan sang hakim sedang memukul menggunakan palu yang mana itu adalah Suara dari benda mati, sehingga kata ini termasuk dalam klasifikasi onomatope giongo.

b) トントン [Tonton]

Data 2. Giongo “トントン”

Onomatope jenis giongo kedua adalah “トントン” dibaca [Tonton], artinya adalah Suara Ketukan Pintu. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Naruhodo sedang mengetuk pintu yang mana itu adalah Suara dari benda mati, sehingga kata ini termasuk dalam klasifikasi onomatope giongo.

c) ガタガタ [gatagata]

Data 3. Giongo “ガタガタ”

Onomatope jenis giongo ketiga adalah “ガタガタ” dibaca [gatagata], artinya adalah Suara Derakkan pintu. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan pintu kayu yang

terbuka sedikit demi sedikit yang mana itu adalah Suara dari benda mati, sehingga kata ini termasuk dalam klasifikasi onomatope giongo.

d) パラパラ [parapara]

Data 4. Giongo “パラパラ”

Onomatope jenis giongo keempat adalah “パラパラ” dibaca [parapara], artinya adalah Suara membalik halaman. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Naruhodo sedang membalik halaman berkas yang mana itu adalah Suara dari benda mati, sehingga kata ini termasuk dalam klasifikasi onomatope giongo.

e) ゴロゴロ [gorogoro]

Data 5. Giongo “ゴロゴロ”

Onomatope jenis giongo kelima adalah “ゴロゴロ” dibaca [gorogoro], artinya adalah Suara guntur. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Badai guntur di langit yang mana itu adalah Suara dari benda mati, sehingga kata ini termasuk dalam klasifikasi onomatope giongo.

f) バン [Ban]

Data 6. Giongo “バン”

Onomatope jenis giongo keenam adalah “バン” dibaca [Ban], artinya adalah Suara papan meja yang dipukul. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Naruhodo sedang mendobrak meja yang mana itu adalah Suara dari benda mati, sehingga kata ini termasuk dalam klasifikasi onomatope giongo.

g) グサッ [Gusa’]

Data 7. Giongo “グサッ”

Onomatope jenis giongo ketujuh adalah “グサッ” dibaca [Gusa’], artinya adalah Suara Tusukan. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan pisau yang menusuk korban yang mana itu adalah Suara dari benda mati, sehingga kata ini termasuk dalam klasifikasi onomatope giongo.

h) ドン [Don]

Data 8. Giongo “ドン”

Onomatope jenis giongo kedelapan adalah “ドン” dibaca [Don], artinya adalah Tabrakan Benda berat dan tumpul. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Naruhodo sedang Mendobrak pintu yang mana itu adalah Suara dari benda mati, sehingga kata ini termasuk dalam klasifikasi onomatope giongo.

i) ガリガリ [Garigari]

Data 9. Giongo “ガリガリ”

Onomatope jenis giongo kesembilan adalah “ガリガリ” dibaca [Garigari], artinya adalah Suara garukan. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan sabit yang dibawa Mariko menggaruk-garuk lantai yang mana itu adalah Suara dari benda mati, sehingga kata ini termasuk dalam klasifikasi onomatope giongo.

j) コロコロ [Korokoro]

Data 10. Giongo “コロコロ”

Onomatope jenis giongo kesepuluh adalah “コロコロ” dibaca [Korokoro], artinya adalah Suara Menggelinding. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Kaede yang tidak sengaja menendang senter yang mana itu adalah Suara dari benda mati, sehingga kata ini termasuk dalam klasifikasi onomatope giongo.

k) ビリビリ [Biribiri]

Data 11. Giongo “ビリビリ”

Onomatope jenis giongo terakhir adalah “ビリビリ” dibaca [Biribiri], artinya adalah Suara sobekan kertas. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Risa sedang menyobek kertas barang bukti yang mana itu adalah Suara dari benda mati, sehingga kata ini termasuk dalam klasifikasi onomatope giongo.

2. Giseigo

a) ガーガー [Gāgā]

Data 12. Giseigo “ガーガー”

Onomatope jenis giongo pertama adalah “ガーガー” dibaca [Gāgā], artinya adalah Suara Bising. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan seekor anak bebek yang sedang berteriak-teriak mengeluarkan suara bisng yang mana itu adalah suara mahluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam klasifikasi onomatope giseigo.

b) ザワザワ [Zawazawa]

Data 13. Giseigo “ザワザワ”

Onomatope jenis giongo kedua adalah “ザワザワ” dibaca [Zawazawa], artinya adalah Suara dari beberapa orang yang melakukan keributan. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Para hadirin yang sedang panik dan ribut atas kematian oracle yang mana itu adalah suara mahluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam klasifikasi onomatope giseigo.

3. Gtaigo

a) ピカピカ [Pikapika]

Data 14. Gitaigo “ピカピカ”

Onomatope jenis giongo pertama adalah “ピカピカ” dibaca [Pikapika], artinya adalah Gambaran barang berkilauan atau mengkilap. Dikarenakan gambar diatas mayoi mengatakan gambaran dari sebuah gagang pintu yang berkilauan yang mana itu adalah keadaan benda mati, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope gitaigo.

b) ズルズル [Zuruzuru]

Data 15. Gitaigo “ズルズル”

Onomatope jenis giongo kedua adalah “ズルズル” dibaca [Zuruzuru], artinya adalah Gambaran sesuatu yang terseret-seret. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan jas milik Naruhodo sedang terseret-seret oleh laba-laba yang mana itu adalah keadaan benda mati, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope gitaigo.

c) キラキラ [Kirakira]

Data 16. Gitaigo “キラキラ”

Onomatope jenis giongo terakhir adalah “キラキラ” dibaca [Kirakira], artinya adalah Gambaran dari kelap-kelip suatu benda. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan kostum kirarin yang berkilauan yang mana itu adalah keadaan benda mati, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope gitaigo.

4. Gijougo**a) ググ[Gugu]****Data 17. Giseigo “ググ”**

Onomatope jenis giongo pertama adalah “ググ” dibaca [Gugu], artinya adalah Gambaran dari seseorang yang tertekan. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Mayoi yang sedang tertekan atas Naruhodo yang bersikap pasrah dan mau menyerah yang mana itu adalah gambaran perasaan manusia, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope gijougo.

b) ワクワク[Wakuwaku]**Data 18. Gijougo “ワクワク”**

Onomatope jenis giongo kedua dan terakhir adalah “ワクワク” dibaca [Wakuwaku], artinya adalah Gambaran seseorang yang bersemangat. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Mayoi yang bersemangat menonton pertandingan lomba makan di televisi yang mana itu adalah gambaran perasaan manusia, kata ini termasuk dalam onomatope gijougo.

5. Giyougo**a) デレデレ[Deredere]****Data 19. Giyougo “デレデレ”**

Onomatope jenis giongo pertama adalah “デレデレ” dibaca [Deredere], artinya adalah Gambaran seorang pria penjilat atau membudak kepada wanita. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Yahari sedang kegirangan menelepon pacarnya yang mana itu adalah tingkah laku makhluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope giyougo.

b) ゾロゾロ[Zorozoro]**Data 20. Giyougo “ゾロゾロ”**

Onomatope jenis giongo kedua adalah “ゾロゾロ” dibaca [Zorozoro], artinya adalah Gambaran rombongan orang yang lewat di jalan. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Naruhodo dan lainnya sedang berjalan Bersama untuk mencari Pak Komori yang mana itu adalah tingkah laku makhluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope giyougo.

c) ガタガタ[gatagata]**Data 21. Giyougo “ガタガタ”**

Onomatope jenis giongo ketika adalah “ガタガタ” dibaca [Gatagata], artinya adalah Menggambarkan tubuh menggigil atau gemeteran. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Sasao sedang gemetar ketakutan karena menjadi terdakwa atas kasus pembunuhan ayahnya sendiri yang mana itu adalah tingkah laku makhluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope giyougo.

d) ポンポン [Ponpon]

Data 22. Giyougo “ポンポン”

Onomatope jenis giongo keempat adalah “ポンポン” dibaca [Ponpon], artinya adalah Suara mepuk bahu. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Mayoi sedang menepuk punggung Naruhodo karena bangga atas kemenangan dalam sidang yang mana itu adalah tingkah laku makhluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope giyougo.

e) シンシン [Shinshin]

Data 23. Giyougo “シンシン”

Onomatope jenis giongo kelima adalah “シンシン” dibaca [Shinshin], artinya adalah Gambaran suasana yang sepi atau sunyi. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Suasana taman hiburan yang sedang sepi yang mana itu adalah tingkah laku makhluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope giyougo.

f) ムギユツ [Mugyu’]

Data 24. Giyougo “ムギユツ”

Onomatope jenis giongo keenam adalah “ムギユツ” dibaca [Mugyu’], artinya adalah Gambaran seseorang yang sedang mencekram atau meremas. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Mayoi sedang memeluk sangat erat selayaknya meremas kostum Kirarin yang mana itu adalah tingkah laku makhluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope giyougo.

g) ペコペコ [Pekopeko]

Data 25. Giyougo “ペコペコ”

Onomatope jenis giongo ketujuh adalah “ペコペコ” dibaca [Pekopeko], artinya adalah Gambaran dari merendah atau menundukkan kepala. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan nona Okazaki sedang menundukkan kepala atas ketidak sopanan rekan kerjanya yang mana itu adalah tingkah laku makhluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope giyougo.

h) ゴロゴロ [Gorogoro]

Data 26. Giyougo “ゴロゴロ”

Onomatope jenis giongo kedelapan adalah “ゴロゴロ” dibaca [Gorogoro], artinya adalah Gambaran seseorang yang terbaring sekarat. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Ichinomia sedang terbaring sekarat yang mana itu adalah tingkah laku makhluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope giyougo.

i) ポロツ [Poro’]

Data 27. Giyougo “ポロツ”

Onomatope jenis giongo kesembilan adalah “ポロッ” dibaca [Poro’], artinya adalah Gambaran tangan yang melesetkan suatu barang. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan pisau senjata membunuh yang terpeleket dari tangan yang mana itu adalah tingkah laku makhluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope giyougo.

j) バタバタ [Batabata]

Data 28. Giyougo “バタバタ”

Onomatope jenis giongo kesepuluh adalah “バタバタ” dibaca [Batabata], artinya adalah Gambaran orang yang sedang sibuk atau repot. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Futagoyama yang kerepotan karena pertunjukannya kacau-balau yang mana itu adalah tingkah laku makhluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope giyougo.

k) キョロキョロ [Kyorokyoro]

Data 29. Giyougo “キョロキョロ”

Onomatope jenis giongo kesebelas adalah “キョロキョロ” dibaca [Kyorokyoro], artinya adalah Gambaran dari seseorang yang melirik-lirik sekitar. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Kaede sedang Melirik-lirik ruangan yang akan dimasukinya yang mana itu adalah tingkah laku makhluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope giyougo.

l) クルクル [Kurukuru]

Data 30. Giyougo “クルクル”

Onomatope jenis giongo kedua belas adalah “クルクル” dibaca [Kurukuru], artinya adalah Gambaran dari sesuatu atau seseorang yang sedang berputar-putar. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Kaede sedang berputar-putar yang mana itu adalah tingkah laku makhluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope giyougo.

m) パチパチ [Pachipachi]

Data 31. Giyougo “パチパチ”

Onomatope jenis giongo ketiga belas adalah “パチパチ” dibaca [Pachipachi], artinya adalah Suara tepuk tangan. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Naruhodo dan Mayo sedang bertepuk tangan yang mana itu adalah tingkah laku makhluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope giyougo.

n) パンパン [Panpan]

Data 32. Giongo “パンパン”

Onomatope jenis giongo keempat belas adalah “パンパン” dibaca [Panpan], artinya adalah Suara Tampanan atau Cambukan. Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Detektif Itonokogiri terkena cambukan yang mana itu adalah tingkah laku makhluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope giyougo.

o) ダラダラ [Daradara]

Data 33. Giyougo “ダラダラ”

Onomatope jenis giongo kelima belas adalah “ダラダラ” dibaca [Daradara], artinya adalah Gambaran Cariran kental seperti darah, keringat, air liur yang menetes, Dikarenakan gambar diatas menggambarkan sang hakim sedang memukul palu yang mana itu adalah tingkah laku makhluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope giyougo.

p) パチン[Pachin]

Data 34. Giyougo “パチン”

Onomatope jenis giongo keenam belas adalah “パチン” dibaca [Pachin], artinya adalah Suara memainkan benda keras, Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Jaksa Auchi sedang memainkan kepalanya dengan cara menepuk-nepuknya yang mana itu adalah tingkah laku makhluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope giyougo.

q) ジー[Ji ~]

Data 35. Giyougo “ジー”

Onomatope jenis giongo terakhir adalah “ジー” dibaca [Ji ~] artinya adalah Gambaran dari seseorang yang menatap sesuatu dengan tajam, Dikarenakan gambar diatas menggambarkan Mayoi sedang menatap Naruhodo yang mana itu adalah tingkah laku makhluk hidup, sehingga kata ini termasuk dalam onomatope giyougo.

Images and Tables (Gambar dan Tabel)

Table 1. Table Format

No	Table column subhead	Subhead
1	Giongo	11 Data
2	Giseigo	2 Data
3	Gitaigo	3 Data
4	Gijougo	2 Data
5	Giyougo	17 Data
Total		35 Data



Figure 1 Giongo “コンコン”



Figure 2 Giongo “トントン”



Figure 3 Giongo “ガタガタ”



Figure 4 Giongo “バラバラ”



Figure 5 Giongo “ゴロゴロ”



Figure 6 Giongo “バン”



Figure 7 Giongo “グサツ”



Figure 8 Giongo “ドン”



Figure 9 Giongo “ガリガリ”



Figure 10 Giongo “コロコロ”



Figure 11 Giongo “ビリビリ”



Figure 12 Giseigo “ガーガー”



Figure 13 Giseigo “ザワザワ”



Figure 14 Gitaigo “ピカピカ”



Figure 15 Gitaigo “ズルズル”



Figure 16 Gitaigo “キラキラ”



Figure 17 Giseigo "ググ"



Figure 18 Gijougo "ワクワク"



Figure 19 Giyogo "デレデレ" Figure 20 Giyogo "ゾロゾロ" Figure 21 Giyogo "ガタガタ"



Figure 22 Giyogo "ボンボン" Figure 23 Giyogo "シンシン" Figure 24 Giyogo "ムギュッ"



Figure 25 Giyogo "ペコペコ" Figure 26 Giyogo "ゴロゴロ" Figure 27 Giyogo "ポロッ"



Figure 28 Giyogo "バタバタ"

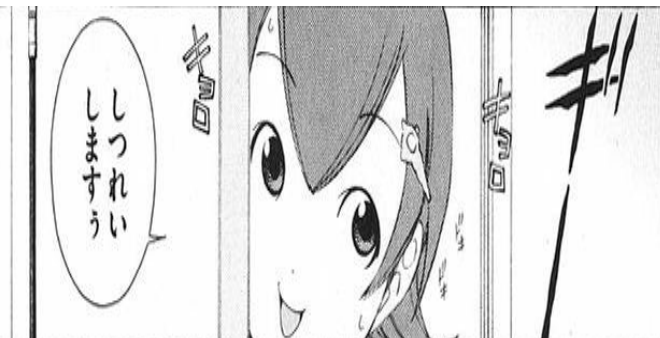


Figure 29 Giyogo "キョロキョロ"



Figure 30 Giyougo “クルクル”



Figure 31 Giyougo “パチパチ”



Figure 32 Giougo “パンパン”



Figure 33 Giyougo “ダラダラ”



Figure 34 Giyougo “パチン”



Figure 35 Giyougo “ジー”

CONCLUSION/KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, bahasa jumlah onomatope dalam komik “Gyakuten Saiban” Volume 1 sampai 5 adalah sebanyak 35 kata onomatope sesuai jenis klasifikasinya yaitu,

1. jenis giougo yang meniru suara benda mati ditemukan sebanyak 11 kata
2. jenis giseigo yang meniru suara dari makhluk hidup ditemukan sebanyak 3 kata,
3. gitaigo yang memperlihatkan keadaan benda mati ditemukan sebanyak 3 kata,
4. jenis gijougo yang menyatakan keadaan hati atau perasaan manusia ditemukan sebanyak 1 kata,
5. jenis giyougo yang memperlihatkan keadaan dan tingkah laku makhluk hidup ditemukan sebanyak 17 kata.

Adapun jenis onomatope yang sering muncul adalah onomatope jenis giyougo yang melambangkan keadaan atau tingkah laku dari makhluk hidup yaitu sebanyak 17 kata. Kemudian terdapat kata onomatope yang kemunculannya lebih dari satu kali dalam komik Gyakuten Saiban “ Volume 1 sampai 5 yaitu kata “ガタガタ” yang muncul beberapa kali dengan konteks dan jenis yang berbeda yaitu Suara derakkan pintu dan Gambaran dari Tubuh Gemetar, selanjutnya kata “ゴロゴロ” yaitu Suara guntur dan Gambaran dari orang yang terbaring sekarat.

Dari hasil analisis makna onomatope yang terdapat pada manga “Gyakuten Saiban” dapat disimpulkan bahwa makna terbanyak terdapat pada giyougo yang menyatakan keadaan atau tingkah laku makhluk hidup yaitu 17 data.

Bahasa memiliki sifat yang dinamis terutama dalam onomatope. Onomatope sangat banyak jumlahnya karena mereferensikan kehidupan sehari-hari. Bahasa Jepang juga memiliki onomatope dengan jumlah yang banyak dan bervariasi contohnya bisa

ditemukan dalam manga karena ada banyak sekali onomatope yang digunakan untuk menggambarkan situasi cerita dalam manga.

Pada penelitian ini, penulis membahas makna onomatope dalam manga *Gyakuten Saiban* volume 1 sampai 5 terutama pada makna kontekstualnya. Berdasarkan kesimpulan pada penelitian ini, penulis menyarankan untuk mengkaji lagi tentang makna onomatope karena masih terdapat banyak sekali makna onomatope yang bisa dianalisis dan dikaji lebih dalam lagi selain dari penelitian ini. Akan menjadi lebih baik lagi jika meneliti tentang bentuk dan penggunaan makna selain makna kontekstual dari onomatope bahasa Jepang, sehingga pembahasan dapat dilakukan secara rinci dan ruang lingkup pembahasan menjadi lebih kompleks.

REFERENCES/DAFTAR PUSTAKA (APA Style 7th)

- Akimoto, Miharuru. 2002. *Yoku Wakaru Goi*. Tokyo: Aruku Press.
- Andini, Rizki. 2000. *Peranan Kata Berkarakter “Onomatope” Sebagai Penghidup Intensitas Gerakan Dalam Wacana Jepang*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Caraka, Wahyu, Erwindo. 2018. *Efektifitas Diplomasi Budaya Dalam Penyebaran Anime Dan Manga Sebagai Nation Branding Jepang*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Chaer, Abdul. 1997. *Kamus Ungkapan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2002. *Pembakuan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2007. *Kajian Bahasa: Struktural Internal Pemakaian dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2009. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Chaer, Abdul. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hinata, Shigeo dan Hibiya Junko. 1989. *Giongo · Gitaigo*. Tokyo: Aratake Shuppan.
- Fukuda, Hiroko. 2017. *Onomatope Dalam Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Iwabuchi, Tadasu. 1989. *Nihon Bunpo Yoogo Jiten*. Tokyo: Sanseido.
- Mahsun. 2007. *Metode Penelitian Bahasa : Tahapan Strategi, Metode dan Tekniknya*. Jakarta: Raya Grafindo.
- Mansoer, Pateda. 2001. *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Paul, Gravett. 2004. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. United States: Harper Design.

- Sudaryanto, 1997. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Muhammadiyah University Press.
- Sudjiyanto dan Ahmad, Dahidi, 2004, *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian pendidikan bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Sutedi, Dedi. 2019. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang (Nihongo Gaku No Kiso)*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Sutopo, H.B. (2002). *Pengantar Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Suwandi. Sarwiji. 2008. *Semantik Pengantar Kajian Makna*. Yogyakarta: Media Perkasa.
- Ullman, Stephen. 2007. *Pengantar Semantik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Website:

<https://mangarawjp.net/dl/逆転裁判-raw-manga.html>
diakses pada tanggal 09 November 2022 Pukul 19.22 WIB

<https://geolog.mydns.jp/www.geocities.co.jp/thrillingo/gion.html>
diakses pada tanggal 13 November 2022 Pukul 22.47 WIB