Jenis Dan Makna Onomatope Dalam Anime Isekai Izakaya Nobu Karya Natsuya Semikawa

by Muchamad Rizki Kurniawan

Submission date: 22-Aug-2024 12:19PM (UTC+0700)
Submission ID: 2435934217
File name: FIB_1622000001_MUCHAMAD_RIZKI_KURNIAWAN.docx (29.81K)
Word count: 3036
Character count: 16951

Jenis Dan Makna *Onomatope* Dalam Anime *Isekai Izakaya Nobu* Karya Natsuya Semikawa

MUCHAMAD RIZKI KURNIAWAN
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia
Email: rizkikur52@gmail.com

CUK YUANA S.PD., M.HUM
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia
Email: cukyuwana@untag-sby.ac.id

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini untuk mengklasifikasikan jenis dan mendeskripsikan makna *onomatope* dalam anime *Isekai Izakaya Nobu*. Sumber data anime *Isekai Izakaya Nobu* dipilih karena memiliki banyak kata *onomatope* tertulis yang jarang ditemukan pada anime lain. Metode dalam penelitian ini deskriptif kualitatif dan menggunakan pendekatan semantik. Hasil penelitian terdapat 15 kata *onomatope* dalam anime ini dengan rincian sebagai berikut: *Onomatope* jenis *giongo* terdapat 7 data. *Gitaigo* terdapat 6 data. *Gijougo* terdapat 1 data. *Giyougo* terdapat 1 data. *Onomatope* jenis *gitaigo* merupakan jenis yang paling banyak ditemukan, sementara jenis *giseigo* tidak ditemukan dalam anime ini. Kemudian, makna *onomatope* yang terkandung adalah *hito no yousu/shinjou, mono ga dasu oto, mono no ugoki*, dan *mono no youtai/seishitsu*.
Kata kunci: *onomatope, jenis, makna, anime, isekai izakaya nobu*.

Abstract. The purpose of this study is to categorize and describe the meaning of onomatopoeia in Isekai Izakaya Nobu anime. The data source of Isekai Izakaya Nobu anime was chosen because it has several onomatopoeic terms that are rarely found in other anime. The research method used in this study is descriptive qualitative using semantic approach. This research produces 15 onomatopoeia words in this anime, with the following details: Onomatopoeia of the giongo type has been detected as much as 7 data. Gitaigo was found to have up to 6 data points. Gijougo was found to have one data point. Giyougo was detected in one data set. The most common type of onomatopoeia is gitaidalmgo, while giseigo is not used in this series. Then, the meaning of onomatopoeia contained is hito no yousu/shinjou, mono ga dasu oto, mono no ugoki, and mono no youtai/seishitsu.
Keywords: *onomatopoeia, type, meaning, anime, isekai izakaya nobu*.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan serangkaian simbol acak berupa suara yang digunakan untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan memperkenalkan diri dalam suatu komunitas. Menurut pandangan Chaer (2004:1), bahasa adalah bunyi yang digunakan oleh suatu masyarakat untuk berinteraksi. Kemudian, menurut Keraf (1980:53), bahasa adalah cara terbaik untuk mengkomunikasikan ide, pikiran, maksud, dan tujuan kepada orang lain. Selanjutnya, Keraf

(1991:1) juga mengatakan bahwa bahasa mencakup dua ranah, yaitu bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap yang berupa arus bunyi yang mempunyai arti dan bunyi bermakna yang membentuk suatu bahasa.

Bunyi-bunyi yang bermakna digunakan untuk menghasilkan sebuah bahasa. Salah satu jenis variasi dari bahasa adalah peniruan suara yang bersifat ekspresif dan inventif. Sifat-sifat ekspresif dan inventif ini diterapkan untuk menyampaikan ekspresi perasaan dari karakter cerita. Ekspresi dapat dicapai dengan menirukan suara benda, hewan, manusia, dan alam.

Onomatope adalah istilah yang digunakan untuk "simbolisme suara" dalam bahasa Jepang. Simbolisme suara tersebut dipakai untuk menggambarkan bunyi atau situasi dari suatu objek. Onomatope bisa juga dipakai untuk menggambarkan karakteristik atau situasi dari benda hidup atau mati dalam situasi tertentu, selain hanya untuk menirukan suaranya. Dalam konteks ini, onomatope diciptakan untuk menggambarkan kondisi yang tidak dapat dijelaskan dengan istilah lain (Akimoto, 2002: 134-135).

Onomatope dalam bahasa Jepang dibagi menjadi dua jenis, yaitu gitaigo untuk menggambarkan benda dan giongo untuk menirukan suara alam. Giongo merupakan istilah yang mendeskripsikan bunyi yang dikeluarkan oleh objek yang bernyawa maupun tidak bernyawa. Akimoto (2002:138-139) membagi Giongo menjadi dua jenis, yakni Giongo dan Giseigo.Giseigo menirukan suara benda hidup, sedangkan giongo menirukan suara benda mati. Sementara itu, gitaigo adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan suatu keadaan. Seperti halnya giongo, gitaigo juga dibagi lagi menjadi tiga kelompok, yaitu giyougo (yang menggambarkan aktivitas makhluk hidup), gijougo (yang menggambarkan kondisi hati dan perasaan manusia), dan gitaigo (yang menggambarkan keadaan benda mati).

Penulis tertarik untuk mengkaji jenis dan makna onomatope yang terdapat dalam anime *Isekai Izakaya Nobu* karya Natsuya Semikawa. Alasan dipilihnya tema onomatope pada penelitian ini dikarenakan data onomatope yang ditemukan dalam serial anime *Isekai Izakaya Nobu* lebih memiliki banyak kata-kata onomatope yang muncul secara tertulis, dibandingkan dengan anime lain yang jarang memunculkan onomatope secara tertulis.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan semantik, karena fokusnya adalah pada makna kata *onomatope* dalam anime *Isekai Izakaya Nobu*. Semantik merupakan bidang studi dalam linguistik yang mempelajari makna kata dan bahasa. Semantik berguna untuk mengkaji makna yang terdapat dalam bahasa (Chaer, 1997:2).

Dalam penelitian ini, digunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih karena lebih fokus pada penjelasan berbentuk deskripsi daripada angka-angka statistik. Menurut Sudaryanto (1993:62), metode deskriptif kualitatif adalah metode yang mengumpulkan fakta untuk menghasilkan uraian yang mendetail. Tujuan dari metode ini adalah untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang subjek penelitian dengan mengumpulkan dan mendeskripsikan data kualitatif secara rinci. Data yang dianalisis mencakup kata-kata onomatope yang muncul selain dialog dari karakter dalam anime Isekai *Izakaya Nobu karya* Natsuya Semikawa. Sumber data utama adalah anime *Isekai Izakaya Nobu* yang diproduksi oleh studio *Sunrise Beyond* dan dirilis pada tahun 2018.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi identifikasi sumber data, yang dalam hal ini adalah anime *Isekai Izakaya Nobu*. Selanjutnya, mengamati dan mengidentifikasi anime *Isekai Izakaya Nobu*. Ketiga, melakukan pencatatan kata onomatope yang ada di dalam anime *Isekai Izakaya Nobu* ke dalam buku/tabel data. Keempat, mengumpulkan onomatope yang muncul dalam serial anime *Isekai Izakaya Nobu* di setiap episode.

HASIL DAN ANALISIS

Jenis Dan Makna Onomatope dalam Anime *Isekai Izakaya Nobu*

Dalam serial anime *Isekai Izakaya Nobu* terdapat banyak penggunaan kata-kata onomatope. Dari pemaparan masalah, penelitian ini menganalisis jenis-jenis onomatope dan maknanya dalam anime *Isekai Izakaya Nobu*.

Di dalam anime *Isekai Izakaya Nobu* ditemukan data sebanyak 15 kata onomatope. Diantaranya yaitu jenis *Giongo* yang digunakan untuk menirukan suara benda mati ditemukan sebanyak 7 data, jenis Gitaigo yang digunakan untuk menggambarkan keadaan atau kondisi benda mati ditemukan sebanyak 6 data, jenis *Gijougo* yang digunakan untuk menggambarkan perasaan ditemukan sebanyak 1 data, dan jenis *Giyougo* yang digunakan untuk menggambarkan pergerakan ditemukan sebanyak 1 data.

Kemudian, dari 15 data kata onomatope, ditemukan sebanyak 4 jenis makna onomatope yang terkandung dari setiap kata onomatope dalam anime *Isekai Izakaya Nobu*, diantaranya adalah *hito no yousu/shinjou, mono ga dasu oto, mono no ugoki, mono no youtai/sheishitsu*. Berikut adalah rinciannya: Onomatope yang memiliki makna *hito no yousu/shinjou* sebanyak 2 data, onomatope yang memiliki makna *mono ga dasu oto* ditemukan sebanyak 6 data, onomatope yang memiliki makna *mono no ugoki* ditemukan sebanyak 1 data, onomatope yang memiliki makna *mono no youtai/seishitsu* ditemukan sebanyak 6 data.

Analisis Jenis Dan Makna Onomatope Pada Anime *Isekai Izakaya Nobu*

Data 1. ゴキュ

Pada anime *Isekai Izakaya Nobu* episode 1 menit ke 03:04. Kata *onomatope* ゴキュ digunakan untuk menirukan suara Nicholas yang sedang meneguk bir yang dia pesan kepada Shinobu Senke, pelayan di kedai tersebut.

Dari penjelasan di atas, kata ゴキュ termasuk jenis *onomatope giongo* berdasarkan pendapat Kindaichi (1988), karena kata ゴキュ menggambarkan suara non-verbal yang menirukan tindakan seseorang saat meneguk minuman. Selain itu, kata ゴキュ juga memiliki makna *mono ga dasu oto* atau suara yang dihasilkan benda (Akimoto, 2002). Karena menggambarkan suara yang dihasilkan dari tindakan meneguk minuman.

Data 2. シュワー

Pada anime *Isekai Izakaya Nobu* episode 1 menit ke 03:19. Kata *onomatope* シュワー digunakan untuk menirukan suara desisan soda dari bir yang diminum oleh Hans.

Dari penjelasan di atas, kata シュワー termasuk jenis *onomatope giongo* berdasarkan pendapat Kindaichi (1988), karena kata シュワー menggambarkan suara non-verbal yang menirukan suara desisan soda dari bir. Selain itu, kata シュワー juga memiliki makna *mono ga dasu oto* atau suara yang dihasilkan benda (Akimoto, 2002). Karena menggambarkan suara yang dihasilkan dari suara desisan atau berbuih yang dihasilkan oleh soda dalam bir tersebut.

Data 3. ぷちっ

Pada anime *Isekai Izakaya Nobu* episode 1 menit ke 04:03. Kata *onomatope* ぷちっ digunakan untuk menirukan suara dari kacang edamame saat digigit oleh Nicholas.

Dari penjelasan di atas, kata ぷちっ termasuk jenis *onomatope giongo* berdasarkan pendapat Kindaichi (1988), karena kata ぷちっ menggambarkan suara non-verbal yang menirukan suara saat edamame digigit. Selain itu, kata ぷちっ juga memiliki makna *mono ga dasu oto* atau suara

yang dihasilkan benda (Akimoto, 2002). Karena menggambarkan suara yang dihasilkan saat edamame digigit.

Data 7. スカッ

Pada anime Isekai Izakaya Nobu episode 1 menit ke 05:03. Kata *onomatope* スカッ digunakan untuk menggambarkan keadaan mangkuk Hans yang kosong.

Dari penjelasan di atas, kata スカッ termasuk jenis onomatope *gitaigo* berdasarkan pendapat Kindaichi (1988), karena kata スカッ menggambarkan sebuah keadaan yang dirasakan atau dilihat, seperti keadaan mangkuk yang kosong. Selain itu, kata スカッ juga memiliki makna *mono no youtai/seishitsu* yang menggambarkan keadaan atau sifat benda (Akimoto, 2002). Karena menggambarkan keadaan atau sifat dari mangkuk yang kosong.

Data 7. プルン

Pada anime Isekai Izakaya Nobu episode 1 menit ke 06:49. Kata *onomatope* プルン digunakan untuk menggambarkan sifat dari konyaku yang kenyal ketika dimakan Hans.

Dari penjelasan di atas, kata プルン termasuk jenis onomatope *gitaigo* berdasarkan pendapat Kindaichi (1988), karena kata プルン menggambarkan keadaan atau tekstur yang dirasakan, dalam hal ini adalah tekstur kenyal dari konyaku. Selain itu, kata プルン juga memiliki makna *mono no youtai/seishitsu* yang menggambarkan keadaan atau sifat benda (Akimoto, 2002). Karena menggambarkan keadaan dari tekstur makanan tersebut, yaitu menggambarkan sifat kenyal dari konyaku.

Data 7. コリッ

Pada anime Isekai Izakaya Nobu episode 2 menit ke 03:54. Kata *onomatope* コリッ digunakan untuk menirukan suara dari mentimun yang dimakan oleh Berthold.

Dari penjelasan di atas, kata コリッ termasuk jenis onomatope *giongo* berdasarkan pendapat Kindaichi (1988), karena kata コリッ menggambarkan suara non-verbal, yaitu menirukan suara yang dihasilkan saat mengunyah asinan mentimun. Selain itu, kata コリッ juga memiliki makna

mono ga dasu oto atau suara yang dihasilkan benda (Akimoto, 2002). Karena menirukan suara yang dihasilkan saat memakan asinan mentimun.

Data 4. ふわぁ

Pada anime *Isekai Izakaya Nobu* episode 1 menit ke 08:40. Kata *onomatope* ふわぁ digunakan untuk menggambarkan perasaan nyaman dan hangat menyebar di seluruh tubuh Hans setelah meminum *atsukan*.

Dari penjelasan di atas, kata ふわぁ termasuk jenis onomatope *gijougo* berdasarkan pendapat Kindaichi (1988), karena kata ふわぁ digunakan untuk menggambarkan perasaan atau emosi yang dirasakan seseorang. Selain itu, kata ふわぁ juga memiliki makna *hito no yousu/shinjou* yang menggambarkan kondisi atau perasaan manusia (Akimoto, 2002). Karena menggambarkan perasaan hangat dan nyaman yang dirasakan oleh Hans.

Data 5. スウ〜

Pada anime *Isekai Izakaya Nobu* episode 3 menit ke 06:01. Kata *onomatope* スウ〜 unakan untuk menggambarkan gerakan sendok yang diayunkan oleh Hildegardis.

Dari penjelasan di atas, kata スウ〜 termasuk jenis onomatope *giyougo* berdasarkan pendapat Kindaichi (1988), karena kata スウ〜 menggambarkan gerakan suatu benda atau makhluk, dalam hal ini gerakan sendok yang diayunkan dengan lembut. Selain itu, kata スウ〜 juga memiliki makna *mono no ugoki* atau pegerakan suatu benda (Akimoto, 2002). Karena menunjukkan bagaimana benda tersebut bergerak, yaitu pergerakan halus dari sendok yang diayunkan.

Data 6. ぐ〜

Pada anime *Isekai Izakaya Nobu* episode 4 menit ke 06:38. Kata *onomatope* ぐ〜 digunakan untuk menirukan suara perut Ignatz yang kelaparan.

Dari penjelasan di atas, kata ぐ〜 termasuk jenis onomatope *giongo* berdasarkan pendapat Kindaichi (1988), karena kata ぐ〜 digunakan untuk menggambarkan suara non-verbal, yaitu

suara gemuruh dari perut saat lapar. Selain itu, kata ぐ～ juga memiliki makna *hito no yousu/shinjou* atau menggambarkan keadaan atau perasaan manusia (Akimoto, 2002). Karena menggambarkan keadaan manusia yang sedang lapar yang diindikasikan oleh suara gemuruh.

Data 7. つるっ

Pada anime *Isekai Izakaya Nobu* episode 6 menit ke 02:32. Kata *onomatope* つるっ digunakan untuk menggambarkan sifat atau tekstur daging yang licin ketika disumpit oleh Hans.
Dari penjelasan di atas, kata つるっ termasuk jenis onomatope *gitaigo* berdasarkan pendapat Kindaichi (1988), karena kata つるっ menggambarkan keadaan atau sifat tekstur licin dari daging. Selain itu, kata つるっ juga memiliki makna *mono no youtai/seishitsu* yang menggambarkan keadaan atau sifat benda (Akimoto, 2002). Karena menggambarkan sifat licin dari daging yang menyebabkan daging tersebut terselip saat disumpit.

Data 8. ホカホカ

Pada anime *Isekai Izakaya Nobu* episode 8 menit ke 08:38. Kata *onomatope* ホカホカ digunakan untuk menggambarkan keadaan sup *tonjiro* yang masih hangat.
Dari penjelasan di atas, kata ホカホカ termasuk jenis onomatope *gitaigo* berdasarkan pendapat Kindaichi (1988), karena kata ホカホカ digunakan untuk menggambarkan keadaan atau sifat yang dirasakan, dalam hal ini menggambarkan keadaan atau sensasi hangat dari sup *tonjiro*. Selain itu, kata ホカホカ juga memiliki makna *mono no youtai/seishitsu* yang menggambarkan keadaan atau sifat benda (Akimoto, 2002). Karena menggambarkan keadaan atau sifat hangat dari sup *tonjiro*.

Data 9. キラキラ

Pada anime *Isekai Izakaya Nobu* episode 9 menit ke 02:12. Kata *onomatope* キラキラ digunakan untuk menggambarkan *ikasoumen* yang memiliki warna putih berkilau.
Dari penjelasan di atas, kata キラキラ termasuk jenis onomatope *gitaigo* berdasarkan pendapat Kindaichi (1988), karena kata キラキラ digunakan untuk menggambarkan keadaan visual dari

ikasoumen. Selain itu, kata キラキラ juga memiliki makna *mono no youtai/seishitsu* yang menggambarkan keadaan atau sifat benda (Akimoto, 2002). Karena menggambarkan keadaan visual yang berkilau dari *ikasoumen*.

Data 10. しゃく

Pada anime *Isekai Izakaya Nobu* episode 14 menit ke 03:59. Kata *onomatope* しゃく digunakan untuk menggambarkan suara dari sayur-sayuran yang dimakan oleh Jean.

Dari penjelasan di atas, kata しゃく termasuk jenis onomatope *giongo* berdasarkan pendapat Kindaichi (1988), karena kata しゃく digunakan untuk menggambarkan suara non-verbal, yaitu untuk menirukan suara renyah yang dihasilkan dari sayuran ketika dimakan. Selain itu, kata しゃく juga memiliki makna *mono ga dasu oto* atau suara yang dihasilkan benda (Akimoto, 2002). Karena menggambarkan suara yang dihasilkan dari sayuran saat digigit atau dimakan.

Data 11. パリッ

Pada anime *Isekai Izakaya Nobu* episode 20 menit ke 06:57. Kata *onomatope* パリッ digunakan untuk menggambarkan suara *nori* pada *onigiri* yang dimakan oleh kakek Etvin.

Dari penjelasan di atas, kata パリッ termasuk jenis onomatope *giongo* berdasarkan pendapat Kindaichi (1988), karena kata パリッ digunakan untuk menggambarkan suara non-verbal, karena menirukan suara renyah *nori* pada *onigiri* saat dimakan. Selain itu, kata パリッ juga memiliki makna *mono ga dasu oto* atau suara yang dihasilkan benda (Akimoto, 2002). Karena menggambarkan suara yang dihasilkan *nori* saat dimakan.

Data 12. じゅわー

Pada anime *Isekai Izakaya Nobu* episode 22 menit ke 08:40. Kata *onomatope* じゅわー digunakan untuk menggambarkan sensasi *juicy* atau berair pada ikan yang dimakan oleh seorang mantan kaisar.

Dari penjelasan di atas, kata じゅわー termasuk jenis onomatope *gitaigo* berdasarkan pendapat Kindaichi (1988), karena kata じゅわー digunakan untuk menggambarkan sebuah keadaan yang dirasakan atau dilihat, seperti menggambarkan sensasi *juicy* atau berair dari ikan saat dimakan. Selain itu, kata じゅわー juga memiliki makna *mono no youtai/seishitsu* atau keadaan atau sifat benda (Akimoto, 2002). Karena menunjukkan keadaan atau sifat makanan tersebut, yaitu menggambarkan sensasi *juicy* atau berair dari ikan saat dimakan.

Kesimpulan

1. Setelah dilakukan analisis. Onomatope yang ada dalam anime Isekai Izakaya Nobu ditemukan sebanyak 15 kata. Diantaranya:
    a) Jenis *Giongo* yang digunakan untuk menirukan suara benda mati ditemukan sebanyak 7 data, diantaranya adalah ゴキュ、ぐ〜、コリッ、しゃく、パリッ、シュワー、ぷちっ.
    b) Jenis *Gitaigo* yang digunakan untuk menggambarkan keadaan atau kondisi benda mati ditemukan sebanyak 6 data, diantarnya adalah スカッ、プルン、つるっ、ホカホカ、キラキラ、じゅわー.
    c) Jenis *Gijougo* yang digunakan untuk menggambarkan perasaan ditemukan sebanyak 1 data, yaitu ふわぁ.
    d) Dan jenis *Giyougo* yang digunakan untuk menggambarkan pergerakan ditemukan sebanyak 1 data, yaitu スウ〜.

    jenis onomatope yang tidak ada dalam anime Isekai Izakaya Nobu adalah jenis onomatope Giseigo.

2. Dari 15 data kata onomatope, ditemukan sebanyak 4 jenis makna onomatope yang terkandung dari setiap kata onomatope dalam anime *Isekai Izakaya Nobu*, diantaranya adalah *hito no yousu/ shinjou, mono ga dasu oto, mono no ugoki, mono no youtai/ sheishitsu.* Berikut adalah rinciannya:
    a) Dari 15 Kata *onomatope*, yang memiliki makna *hito no yousu/ shinjou* sebanyak 2 data, diantaranya yaitu ふわぁ (*Gijougo*) dan ぐ〜 (*Giongo*).

b) Kata onomatope yang memiliki makna *mono ga dasu oto* ditemukan sebanyak 6 data, diantarnya yaitu ゴキュ (*Giongo*)、コリッ (*Giongo*)、しゃく (*Giongo*)、パリッ (*Giongo*)、シュワー (*Giongo*)、ぷちっ (*Giongo*)

c) Kata onomatope yang memiliki makna *mono no ugoki* ditemukan sebanyak 1 data, yaitu スウ～ (*Giyougo*).

d) Kata onomatope yang memiliki makna *mono no youtai/seishitsu* ditemukan sebanyak 6 data, yaitu スカッ (*Gitaigo*)、プルン (*Gitaigo*) つるっ (*Gitaigo*)、ホカホカ (*Gitaigo*)、キラキラ (*Gitaigo*)、じゅわー (*Gitaigo*).

DAFTAR PUSTAKA

Akimoto, Miharu. 2002. *Yoku Wakaru Goi*. Tokyo: ALC.

Chaer, Abdul. 1990. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Chaer, Abdul. 1997. *Kamus Ungkapan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.

Damayanti, Silvia. 2021. "Onomatope Yang Merepresentasikan Gempa Bumi Dalam Cerita Bergambar Hashire, Ue e!: Tsunami Tendenko/Bab 6". Hal. 49-58. Dalam. Kadek Eva Krishna Adnyani (ed.), Antologi Kajian Linguistik Dan Sastra Jepang. Sleman: Deepublish.

Djajasudarma, Fatimah. 1999. Semantik 1: Pengantar ke Arah Ilmu Makna. Bandung: Refika Aditama.

Hinata, Shigeo dan Hibiya Junko. 1989. *Giongo・Gitaigo*. Tokyo: Aratake Shuppan.

Keraf, Gorys. 1980. *Tata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Nusantara.

Keraf, Gorys. 1991. *Tata Bahasa Rujukan Bahasa Indonesia untuk Tingkat Pendidikan Menengah*. Jakarta: Gramedia Widiasrana Indonesia.

Kindaichi, H. (1988). *Nihongo Hyakka Daijiten*. Tokyo: Taishuukan Shoten.

Kridalaksana, Harimurti. 1982. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Mizuno, R. 2018. *Onomato Pera-pera : Manga De Nihongo No Giongo Gitaigo*. Cetakan II. Tokyo: Tokyodoshuppan.

Muzaiyanah, M. (2012). "Jenis Makna dan Perubahan Makna". Wardah, 13(2), 145-152.

Narendradhuhita, B. N. P. P. (2022). *The Meaning of Gitaigo in the Akatsuki no Yona Anime Series* (Doctoral dissertation, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya).

Sunrise Studio. 2018. *Isekai Izakaya Nobu*. https://nyaa.si/view/1085007.

Sudaryanto, 1997. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Muhammadiyah University Press.

Jenis Dan Makna Onomatope Dalam Anime Isekai Izakaya Nobu Karya Natsuya Semikawa

ORIGINALITY REPORT

13%	13%	6%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	3%
2	conference.untag-sby.ac.id Internet Source	2%
3	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Musamus Merauke Student Paper	1%
5	jurnal.ustjogja.ac.id Internet Source	1%
6	ojs.unikom.ac.id Internet Source	1%
7	ojs.unud.ac.id Internet Source	1%
8	jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id Internet Source	1%
9	media.neliti.com Internet Source	<1%

10	Konvershum Uniwara, Tristan Rokhmawan, Mochamad Bayu Firmansyah, Badriyah Wulandari et al. "Prosiding Konvergensi Sains & Humaniora 1 : Membudayakan Menulis Karya Ilmiah Melalui Pendidikan di Era Globalisasi", Open Science Framework, 2020 Publication	<1 %
11	dev.journal.ugm.ac.id Internet Source	<1 %
12	repositori.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
13	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
14	Agus Wahdian. "Tindak Tutur Dalam Transaksi Jual Beli Ikan Di Pasar Keppo", WACANA DIDAKTIKA, 2016 Publication	<1 %
15	123dok.com Internet Source	<1 %
16	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
17	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
18	repository.usu.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	Off		