

*Type of paper (Declare if it is an Original Research, Academic Essay, etc. Refer to [Author Guidelines](#))*

# BENTUK FONOLOGIS GITAIGO, GIONGO, GISEIGO DALAM MANGA GIANT KILLING VOLUME 7 KARYA TSUNAMOTO MASAYA

Achmad Djunaidi Seki 1, Umul Khasanah 2

<sup>1</sup> Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya, Indonesia

## Article Info

### Article history:

Received 12 March 202x

Revised 20 July 202x

Accepted 26 October 202x

### Keywords (10pt, alphabetical):

Bentuk fonologis

Berakhiran “n”

Konsonan keras

Pengulangan bunyi

Vocal panjang



## Abstrak (Indonesia: 10 PT)

Penelitian ini mengkaji bentuk fonologis dan makna dari tiga jenis onomatope yaitu gitaigo, giongo, dan giseigo dalam manga Giant Killing Volume 7 karya Masaya Tsunamoto. Dengan mengacu pada teori Yamamoto (1993), penelitian ini mendeskripsikan dan mengklasifikasikan struktur fonologis serta kategori semantik dari onomatope yang ditemukan dalam manga. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semantik. Penelitian ini fokus pada hubungan antara suara dan makna, serta menunjukkan bagaimana elemen linguistik ini memperkaya aspek visual dan emosional onomatope. Sebanyak 59 onomatope diidentifikasi, dikategorikan dalam tiga jenis: gitaigo (yang menggambarkan keadaan), giongo (meniru suara benda mati atau alam), dan giseigo (meniru suara makhluk hidup). Temuan penelitian menunjukkan bahwa giongo muncul sebanyak 31 onomatope, gitaigo muncul sebanyak 13 onomatope, dan giseigo muncul sebanyak 15 onomatope. Hasil analisis terhadap bentuk fonologis menunjukkan hasil bentuk fonologis konsonan keras sebanyak 36 onomatope, bentuk fonologis vocal panjang sebanyak 15 onomatope, bentuk fonologis pengulangan bunyi untuk efek suara sebanyak 2 onomatope, bentuk fonologis berakhiran sokoun kecil (っ) sebanyak 36 onomatope, bentuk fonologis berakhiran “n” sebanyak 7 onomatope, bentuk fonologis reduplikasi bunyi sebanyak 3 onomatope dan bentuk fonologis konsonan lembut sebanyak 1 onomatope.

## Abstract (English: 10 PT)

This study examines the phonological forms of three types of onomatopoeia gitaigo, giongo, and giseigo in Manga Giant Killing Volume 7 by Masaya Tsunamoto. Referring to Yamamoto's (1993) theory, the research describes and classifies the phonological structures and semantic categories of the onomatopoeia found in the manga. This study employs a qualitative descriptive method with a semantic approach. It focuses on the relationship between sound and meaning, highlighting how these linguistic elements enrich the visual and emotional aspects of onomatopoeia. A total of 59 onomatopoeic expressions were identified and categorized into three types: gitaigo (which describes states or conditions), giongo (imitating sounds of inanimate objects or nature), and giseigo (imitating the sounds of living beings). The findings show that giongo appeared 31 times, gitaigo 13 times, and giseigo 15 times. The analysis of their phonological forms revealed the following: 36 hard consonant

---

onomatopoeia, 15 long vowel onomatopoeia, 2 sound-effect repetitions, 36 ending with small “tsu” (っ), 7 ending in “n,” 3 reduplicated sound patterns, and 1 soft consonant onomatopoeia.

---

*Corresponding Author:* Achmad Djunaedi Seki, achmaddjun16@gmail.com

---

## 1. Introduction (12 pt)

Kata manga (漫画) secara harfiah berarti "gambar yang dihasilkan secara bebas" atau "gambar yang tidak terstruktur dengan ketat," yang mencerminkan sifat karya ini yang sering kali mengalir dengan bebas dan ekspresif. Manga merupakan bagian integral dari budaya Jepang dan telah menjadi fenomena global. Salah satu ciri khas manga adalah cara penyajiannya yang menggunakan gambar dan teks dalam satu halaman atau panel. Manga biasanya dibaca dari kanan ke kiri, yang merupakan kebiasaan tradisional dalam budaya Jepang. Struktur cerita dalam manga sering kali lebih kompleks dibandingkan dengan komik dari negara lain, mengingat penggunaan ruang gambar untuk menyampaikan perasaan, suasana, dan reaksi karakter, sementara teks digunakan untuk dialog dan narasi. Hal ini memungkinkan manga untuk menggabungkan elemen visual dan naratif dengan cara yang sangat mendalam dan imersif.

Selain itu, manga sangat terkenal karena penggunaan simbol-simbol dan elemen-elemen visual yang khas, seperti ekspresi wajah yang berlebihan, efek suara. Salah satu elemen bahasa yang sangat khas dalam manga adalah onomatope. Onomatope adalah kata-kata yang meniru atau menirukan suara dari benda, makhluk hidup, atau bahkan keadaan tertentu. Onomatope sering digunakan untuk memberikan efek suara yang membantu menggambarkan atmosfer cerita dan meningkatkan emosi pembaca. Dalam manga, onomatope memiliki peran yang sangat besar dalam memperkaya pengalaman membaca, karena tidak hanya memberikan kesan suara, tetapi juga meningkatkan intensitas perasaan yang dialami oleh karakter dalam cerita. Onomatope dalam manga dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu gitaigo, giongo, dan giseigo. Ketiga jenis onomatope ini memiliki fungsi dan karakteristik yang berbeda, namun semuanya sangat penting dalam membangun suasana dan karakter dalam manga.

Gitaigo (擬態語) adalah jenis onomatope yang menggambarkan keadaan atau kondisi tertentu, baik itu kondisi fisik maupun emosional. Gitaigo digunakan untuk menggambarkan suasana hati, perasaan, atau keadaan yang tidak dapat digambarkan hanya dengan kata-kata biasa. Giongo (擬音語) adalah kata yang meniru suara benda mati atau alam, seperti suara ledakan atau suara gemuruh. Onomatope ini berfungsi untuk menggambarkan suara yang berasal dari objek atau kejadian tertentu. Giseigo (擬声語) adalah jenis onomatope yang menirukan suara makhluk hidup, seperti manusia atau hewan. Giseigo digunakan untuk menggambarkan suara atau ekspresi yang dihasilkan oleh makhluk hidup, baik manusia maupun hewan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penggunaan onomatope, khususnya gitaigo, giongo, dan giseigo, digunakan dalam Giant Killing Volume 7. Penelitian ini berfokus pada bentuk fonologis onomatope yang digunakan dalam manga tersebut, serta bagaimana onomatope tersebut mendukung pengembangan cerita dan karakter. Dengan merujuk pada teori yang dikemukakan oleh Yamamoto (1993), penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam peran onomatope dalam memperkaya pengalaman pembaca, baik melalui elemen suara maupun emosi yang disampaikan dalam

cerita. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dalam kajian linguistik manga dan memperkaya pemahaman kita tentang bagaimana bahasa, khususnya onomatope, berperan dalam memperkaya karya fiksi visual seperti manga.

## 2. Literature Review

Yamamoto (1993) berpendapat bahwa bentuk fonologis onomatope terdiri dari redupikasi bunyi, pengulan bunyi untuk efek suara, konsonan keras, konsonan lembut, vocal panjang, berakhiran sokuon kecil (ッ), dan berakhiran -n.

Beberapa penelitian sebelumnya juga membahas tentang bentuk onomatope tetapi mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Akimoto (2002). Seperti penelitian dari Risa Rachmadhani (2023) yang meneliti tentang bentuk onomatope pada dalam Komik Fumetsu No Anata E volume 1 karya Yoshitoki Ooima. Selanjutnya penelitian dari Zalfaa Aliifah Safaana, Hartati dan Yudi Suryadi (2022) yang meneliti bentuk struktur fonologis onomatope gitaigo Dalam lagu Jepang.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena penelitian ini mengacu pada teori bentuk fonologis onomatope yang dikemukakan oleh Yamamoto (1993).

## 3. Method

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semantik. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah manga Giant Killing volume 7 karya Tsunamoto Masaya, yang dipilih karena memuat banyak onomatope dalam berbagai konteks. Data yang dikaji berupa onomatope gitaigo, giongo, dan giseigo yang muncul baik di dalam maupun di luar balon percakapan dalam manga tersebut.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik studi pustaka dan pencatatan. Peneliti menelusuri secara cermat setiap kemunculan gitaigo, giongo, dan giseigo dalam manga. Sebelum dilakukan pencatatan, bentuk fonologis dari setiap onomatope diidentifikasi dan dikelompokkan terlebih dahulu. Teknik ini merupakan lanjutan dari metode studi pustaka, di mana peneliti menandai dan mencatat bagian-bagian yang mengandung onomatope sesuai kategori yang diteliti. Proses dimulai dengan menandai halaman-halaman yang memuat onomatope, kemudian mencatat semua kemunculannya, baik dalam dialog maupun dalam narasi visual. Seluruh data yang telah terkumpul kemudian diklasifikasikan berdasarkan bentuk fonologisnya. Analisis dilakukan dengan merujuk pada teori bentuk fonologis onomatope yang dikemukakan oleh Yamamoto (1993).

## 4. Results

Data 1. Gitaigo ガガーン (gagaan)



Gambar 1 Gitaigo ガガーン (gagaan)

Dalam manga Giant Killing volume 7 pada chapter 58, ガガーン (gagaan) digunakan untuk menggambarkan ekspresi terkejut dari Sonoda sampai terjatuh ke belakang. Onomatope ini mencerminkan situasi di mana seseorang, setelah mendengar atau melihat sesuatu yang sangat mengejutkan atau tak terduga, sampai terjatuh ke belakang.

Berdasarkan konteks tersebut, ガガーン (gagaan) termasuk dalam jenis gitaigo, karena menggambarkan keadaan fisik seseorang yang terkejut dan jatuh ke belakang (Ono, 2007). Secara bentuk fonologis, ガガーン (gagaan) merupakan onomatope dengan konsonan keras, vokal panjang, dan diakhiri dengan "n". Konsonan "g" umumnya dikaitkan dengan suara keras atau berat, sementara tanda vokal panjang “ー” berfungsi untuk memperpanjang suara vokal, dan “n” berfungsi sebagai bunyi nasal yang menutup suara untuk memberikan kejelasan (Yamamoto, 1993).

Data 2. Giseigo グフグフッ (gufufu gufu)



Gambar 2 Giseigo グフグフッ (gufufu gufu)

Dalam manga Giant Killing volume 7 pada chapter 58, グフグフッ (gufufu gufu) digunakan untuk menggambarkan manajer Osaka Gunner, yaitu Dulfer, yang sedang tertawa kecil. グフグフッ (gufufu gufu) menggambarkan efek suara tawa kecil yang tertahan, terkadang terkesan licik atau geli. Onomatope ini sering dipakai dalam manga untuk menunjukkan situasi di mana seseorang tertawa kecil.

Berdasarkan konteks tersebut, グフグフッ (gufufu gufu) termasuk jenis giseigo, karena menirukan suara tawa kecil dari seseorang (Ono, 2007). Bentuk fonologisnya, グフグフッ (gufufu gufu) adalah onomatope yang menggunakan pengulangan bunyi untuk menciptakan efek suara dan diakhiri dengan sokuon kecil (ッ). Pengulangan bunyi memberikan kesan berlarut, sementara sokuon kecil (ッ) digunakan untuk memberi penekanan pada suara (Yamamoto, 1993).

Data 3. Giongo シャリシャリ (shari shari)



Gambar 3 Giongo シャリシャリ (shari shari)

Pada manga Giant Killing volume 7 pada chapter 58, シャリシャリ (shari shari) digunakan untuk menggambarkan manajer dari East Tokyo United yaitu Tatsumi Takeshi sedang memakan sebuah es krim. シャリシャリ (shari shari) adalah efek suara untuk menggambarkan bunyi menggigit atau mengunyah sesuatu yang renyah dan dingin seperti es loli (ice bar) atau makanan beku.

Berdasarkan konteks tersebut, シャリシャリ (shari shari) termasuk dalam jenis giongo, karena menirukan suara yang dihasilkan saat menggigit es krim (Ono, 2007). Dari segi bentuk fonologis, シャリシャリ (shari shari) termasuk kedalam reduplikasi bunyi dengan pengulangan suku kata シャリ (shari), yang memberikan kesan suara berulang dan teratur. Pengulangan ini menciptakan efek bahwa suara tersebut berlanjut atau berulang selama proses menggigit atau menghancurkan benda tersebut (Yamamoto, 1993).

Data 4. Gitaigo あーん (aan)



Gambar 4 Gitaigo あーん (aan)

Dalam manga Giant Killing volume 7 pada chapter 58, あーん (aan) digunakan untuk menggambarkan manajer East Tokyo United, Tatsumi Takeshi, yang sedang makan es krim. あーん (aan) adalah onomatope yang menggambarkan suara mulut yang terbuka lebar, biasanya terjadi ketika seseorang membuka mulutnya saat sedang makan. Onomatope ini sering muncul dalam manga untuk menekankan visualisasi karakter yang membuka mulut dengan lebar, seolah-olah sedang menunggu atau sedang memasukkan makanan.

Berdasarkan konteks tersebut, あーん (aan) termasuk dalam jenis gitaigo, karena menggambarkan keadaan seseorang yang sedang makan (Ono, 2007). Dalam hal bentuk fonologis, あーん (aan) merupakan onomatope dengan vokal panjang dan diakhiri dengan “n”. Tanda vokal panjang “ー” (chōon) berfungsi untuk memperpanjang vokal, sementara “n” berfungsi sebagai bunyi nasal yang menutup suara, memberikan kejelasan pada pengucapan (Yamamoto, 1993).

Data 5. Giongo ドッ (dot)



Gambar 5 Giongo ドッ (dot)

Dalam manga Giant Killing volume 7 pada chapter 58, ドッ (dot) digunakan untuk menggambarkan dua pemain yang berbenturan. Dalam konteks gambar ini, onomatope tersebut menggambarkan dua pemain yang saling bertubrukan.

Berdasarkan konteks di atas, ドッ (dot) termasuk dalam jenis giongo, karena menirukan suara benturan fisik, terutama antara dua pemain (Ono, 2007). Secara bentuk fonologinya, ドッ (dot) adalah onomatope yang menggunakan konsonan keras dan

diakhiri dengan sokuon kecil (ッ), di mana konsonan "d" sering kali dihubungkan dengan suara yang keras, berat, dan penuh tekanan, sementara sokuon kecil (ッ) memberikan penekanan pada suara tersebut (Yamamoto, 1993).

## 5. Discussion

Onomatope dalam manga Giant Killing volume 7 menunjukkan peran penting dalam memperkuat ekspresi visual dan emosional melalui representasi suara yang tidak hanya bersifat auditif, tetapi juga afektif dan simbolik. Lima data yang dianalisis dalam penelitian ini mengungkapkan beragam bentuk fonologis dan kategori semantik dari onomatope jenis gitaigo, giongo, dan giseigo, serta keterkaitannya dengan konteks naratif dan visual dalam manga.

Pada data 1, onomatope ガガーン (gagaan) digunakan untuk menggambarkan ekspresi terkejut ekstrem dari karakter Sonoda hingga ia terjatuh ke belakang. Bentuk fonologisnya yang terdiri atas konsonan keras, vokal panjang, dan akhiran "n" menciptakan efek suara yang dramatis dan mendalam. Penggunaan konsonan "g" yang keras dan pengakhiran nasal "n" memperkuat kesan keterkejutan yang mendadak dan intens. Dalam konteks ini, onomatope berfungsi bukan hanya sebagai elemen suara, tetapi juga sebagai representasi fisik dari reaksi emosional karakter. Hal ini sesuai dengan kategori gitaigo, yakni onomatope yang menggambarkan keadaan atau ekspresi non-auditif.

Data 2, yakni グフグフッ (gufufu gufu), termasuk ke dalam kategori giseigo karena menirukan suara tawa kecil yang khas. Onomatope ini diucapkan oleh karakter Dulfer dalam momen yang memperlihatkan sisi licik dan penuh perhitungan. Bentuk fonologis yang menekankan pengulangan bunyi dan sokuon kecil (ッ) memperkuat kesan bahwa suara tawa tersebut bersifat tertahan, berulang, dan mengandung nuansa psikologis tertentu. Pengulangan konsonan dan suku kata memberi efek musikalitas yang melekat pada bentuk tawa yang licik, memperlihatkan bagaimana onomatope bisa mengekspresikan kepribadian karakter secara implisit.

シャリシャリ (shari shari) dalam data 3 menunjukkan representasi suara realistis dari tindakan menggigit es krim. Onomatope ini digolongkan sebagai giongo, karena secara langsung meniru bunyi nyata yang dihasilkan oleh objek, dalam hal ini makanan beku. Dengan bentuk fonologis reduplikasi bunyi, efek suara yang dihasilkan menjadi lebih ritmis dan teratur, menyerupai suara 'kriuk' saat makanan keras dikunyah. Hal ini memperkuat keterlibatan pembaca dalam membayangkan suasana adegan, bahkan tanpa narasi verbal. Onomatope seperti ini menunjukkan bagaimana bunyi bisa menjadi alat naratif untuk mengaktifkan imajinasi pembaca.

Pada data 4, onomatope あーん (aan) berperan untuk menunjukkan tindakan membuka mulut saat hendak makan. Termasuk dalam jenis gitaigo, ekspresi ini tidak menggambarkan suara nyata, tetapi menunjukkan gerakan dan kondisi tubuh. Penggunaan vokal panjang "ー" dan akhiran "n" dalam bentuk fonologisnya memberikan efek bunyi yang lembut dan berkesinambungan, menciptakan suasana yang tenang dan natural dalam adegan. Penekanan pada vokal panjang memberi ruang bagi pembaca untuk menginterpretasikan tindakan dengan lebih jelas secara visual, memperkuat narasi tanpa perlu dialog eksplisit.

Sementara itu, data 5, yaitu ドッ (dot), merupakan contoh klasik dari onomatope giongo yang mengekspresikan benturan keras antar pemain. Onomatope ini memiliki bentuk fonologis dengan konsonan keras dan sokuon kecil (ッ), yang memperkuat kesan ledakan atau kejutan tiba-tiba. Konsonan “d” dalam bahasa Jepang sering diasosiasikan dengan kekuatan, dan sokuon kecil menciptakan efek berhenti sejenak untuk memberi tekanan, sehingga onomatope ini sangat efektif untuk menggambarkan kekerasan dalam interaksi fisik. Dalam konteks visual manga, hal ini memperkuat dinamika pertandingan sepak bola yang menjadi inti cerita Giant Killing.

Secara keseluruhan, analisis fonologis kelima data tersebut memperlihatkan bahwa onomatope tidak hanya berfungsi sebagai imitasi suara, melainkan juga sebagai alat representasi ekspresi, gerakan, dan atmosfer emosional dalam narasi visual. Temuan ini sejalan dengan pandangan Yamamoto (1993) yang menekankan pentingnya struktur fonologis dalam membentuk makna onomatope, serta mendukung peran semantik dari onomatope sebagai penghubung antara suara, bentuk, dan makna dalam bahasa Jepang.

## 6. Conclusion

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa onomatope dalam manga Jepang bukan sekadar elemen stilistika, melainkan bagian integral dari komunikasi visual dan emosional yang memperkaya pengalaman membaca. Struktur fonologis onomatope berperan penting dalam membentuk persepsi pembaca terhadap tindakan, suasana, dan karakter. Dengan mengacu pada teori Yamamoto (1993), penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara suara dan makna dalam onomatope bersifat sistematis dan memiliki nilai semantik yang signifikan.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam bidang linguistik Jepang, khususnya dalam pemahaman mengenai fungsi fonologis dan semantik onomatope dalam media visual. Ke depan, studi lebih lanjut dapat memperluas analisis pada genre manga yang berbeda atau membandingkan penggunaan onomatope dalam media lain seperti anime atau game.

## References

### Buku

Fukuda, H. (2017). *Goingo-onomatope dalam bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Nishida, T. (2007). *Meaning and context in Japanese*. Tokyo: Kenkyusha.

Ono, M. (2007). *Giongo-gitaigo 4500: Nihon go onomatope jiten*. Tokyo: Shogakukan

Yamamoto, H. (1993). *Onomatopoeia: Elementary / Intermediate*. Tokyo: Bonjinsha.

### Artikel / Jurnal

Akhmad, S. (2017). Penggunaan manga humor dalam pembelajaran bahasa dan penelitian bahasa Jepang. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Bahasa Jepang*, 2(2), 99–113.

Rachmadhani, R. (2023). Onomatope dalam komik *Fumetsu no Anata e* volume 1 karya Yoshitoki Ooima. *Jurnal Ilmiah*, 1, 133–142.  
<https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/8648/>

Studi Kejepangan, J., Aliifah Safaana, Z., & Suryadi, Y. (2022). Kajian semantis struktur fonologis onomatope gitaigo dalam lagu Jepang. *Jurnal Studi Kejepangan*, 6(2), 176–183.

Internet

<https://giantkilling.fandom.com/wiki/Characters> diakses 25/05/2025

<https://mangafire.to/read/giant-killingg.oj48/ja/volume-7> diakses 25/05/25

[https://myanimelist.net/anime/7661/Giant\\_Killing](https://myanimelist.net/anime/7661/Giant_Killing) diakses 25/05/2025