



**“BENTUK DAN MAKNA ONOMATOPE DALAM KOMIK *ONE PIECE*
VOLUME 105 KARYA EIICHIRO ODA”**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Humaniora pada Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Bung Hatta*

OLEH :

ARIF FAHMI SUHENDRA

NPM : 1810014321020

PROGAM STUDI SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS BUNG HATTA

PADANG

2024



LEMBAR PERSETUJUAN

Judul : Bentuk dan Makna Onomatope dalam Komik
One Piece Volume 105 Karya Eiichiro Oda
Nama Mahasiswa : Arif Fahmi Suhendra
NPM : 1810014321020
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya

Disetujui oleh :

Pembimbing

Syahrial, S.S., M.Hum.

Diketahui oleh :



Diana Citra Hasan, M.Hum., M.Ed., Ph.D.

Ketua Prodi Sastra Jepang

Oslan Amril, S.S., M.Si.



LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Bentuk dan Makna Onomatope dalam Komik
One Piece Volume 105 Karya Eiichiro Oda
Nama Mahasiswa : Arif Fahmi Suhendra
NPM : 1810014321020
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya

Padang, 20 Maret 2024

Tim Penguji

- 1 Syahrial, S.S., M.Hum.
- 2 Prof. Dr. Diana Kartika
- 3 Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum.

Tanda Tangan

1.....
2.....
3.....

Diketahui oleh :



Diana Citra Hasan, M.Hum., M.Ed., Ph.D.

Dekan Fakultas Ilmu Budaya

Ketua Prodi Sastra Jepang

Oslan Amril, S.S., M.Si.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Arif Fahmi Suhendra

NPM : 1810014321020

Program Studi : Sastra Jepang

Fakultas : Ilmu Budaya

Judul : Bentuk dan Makna Onomatope dalam Komik *One Piece*
Volume 105 Karya Eiichiro Oda

Dengan ini menyatakan bahwa di dalam tugas akhir yang saya buat hari ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada Perguruan Tinggi manapun. Sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali dikutip atau secara tertulis diacukan dalam naskah ini dan disebutkan atau terdaftar.

Apabila terdapat kesamaan dan terbukti melakukan plagiaris, saya bersedia diberi sanksi berupa **pembatalan skripsi dan gelar sarjana** oleh pihak Universitas Bung Hatta.

Padang, 20 Maret 2024



Arif Fahmi Suhendra

BENTUK DAN MAKNA ONOMATOPE DALAM KOMIK ONE PIECE VOLUME 105 KARYA EIICHIRO ODA

Arif Fahmi Suhendra¹, Syahrial²

¹Mahasiswa Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta, Padang

¹Email: ariffahmi1312@gmail.com

²Dosen Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta, Padang

²Email: syahrialbunghatta@gmail.com

ABSTRAK

Onomatope adalah kata yang mempresentasikan bunyi dari makhluk hidup, benda, dan menjelaskan suatu keadaan atau aktivitas yang sedang berlangsung. Onomatope sering digunakan pada karya sastra seperti komik. Komik memuat gambar-gambar yang seolah berbicara atau bergerak, memerlukan tiruan bunyi dan tindakan untuk menimbulkan efek suara dan emosi.

Penelitian ini membahas tentang bentuk dan makna onomatope dalam komik *One Piece* volume 105 karya Eiichiro Oda, yang menggunakan teori Akimoto untuk menganalisis bentuk pengulangan penuh, teori Oota untuk bentuk pengulangan perubahan bunyi, dan teori akutsu untuk bentuk penambahan imbuhan. Kemudian jenis makna menggunakan teori dari Akimoto. Penelitian ini terdapat 4 onomatope, yakni (1) onomatope *giongo* (tiruan bunyi benda mati) ditemukan 13 data, (2) *giseigo* (tiruan bunyi dari makhluk hidup) ditemukan 9 data, (3) *giyougo* (tiruan bunyi keadaan atau tingkah laku) ditemukan 14 data, dan (4) *gijougo* (tiruan bunyi keadaan hati atau perasaan) ditemukan 6 data. Sementara itu jenis makna terdapat 10 macam, yaitu, (1) *shizengenshou* ditemukan 1 data, (2) *mono ga dasu oto* ditemukan 2 data, (3) *doubutsu no nakigoe* ditemukan 1 data, (4) *hito no koe/oto* ditemukan 8 data, (5) *mono no ugoki* ditemukan 3 data, (6) *mono no youtai/seishitsu* ditemukan 7 data, (7) *hito no dousa* ditemukan 10 data, (8) *hito no kenkou joutai* ditemukan 1 data, (9) *hito no yousu/shinjou* ditemukan 7 data, dan (10) *hito no shintaiteki tokuchou* ditemukan 3 data.

Metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan bentuk dan makna onomatope pada komik *One Piece* karya Eiichiro Oda, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak catat, dan untuk menganalisis data penulis menggunakan teknik pilah unsur penentu (PUP).

Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa bentuk pengulangan penuh lebih banyak digunakan dan jenis makna lebih banyak menggunakan jenis makna onomatope *hito no dousa* (tiruan bunyi aktivitas dan pergerakan manusia).

Kata Kunci : Onomatope, bentuk, makna, tiruan bunyi, One Piece

**BENTUK DAN MAKNA ONOMATOPE DALAM KOMIK
ONE PIECE VOLUME 105 KARYA EIICHIRO ODA**

Arif Fahmi Suhendra¹, Syahrial²

¹Mahasiswa Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta, Padang

¹Email: ariffahmi1312@gmail.com

²Dosen Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta, Padang

²Email: syahrialbunghatta@gmail.com

ABSTRACT

Onomatopoeia are words that represent the sounds of living creatures, objects, and describe a situation or activity that is taking place. Onomatopoeia is often used in literary works such as comics. Comics contain images that appear to speak or move, requiring imitation of sounds and actions to create sound effects and emotions.

This research discusses the form and meaning of onomatopoeia in the *One Piece* comic volume 105 by Eiichiro Oda, which uses Akimoto's theory to analyze the form of full repetition, Oota's theory for the form of repetition of sound changes, and Akutsu's theory for the form of adding affixes. Then, the type of meaning uses Akimoto's theory. This research contains 4 onomatopoeia, namely (1) onomatopoeia *giongo* (imitation of sounds of inanimate objects) found 13 data, (2) *giseigo* (imitation of sounds from living things) found 9 data, (3) *giyogo* (imitation of sounds of states or behavior) found 14 data, and (4) *gijougo* (imitation of the sound of a heart or feeling) found 6 data. Meanwhile, there were 10 types of meaning, namely, (1) *shizengenshou* found 1 data, (2) *mono ga dasu oto* found 2 data, (3) *doubutsu no nakigoe* found 1 data, (4) *hito no koe/oto* found 8 data, (5) *mono no ugoki* found 3 data, (6) *mono no youtai/seishitsu* found 7 data, (7) *hito no dousa* found 10 data, (8) *hito no kenkou joutai* found 1 data, (9) *hito no yousu/shinjou* found 7 data, and (10) *hito no shintaiteki tokuchou* found 3 data.

This research method is descriptive research which is used to describe the form and meaning of onomatopoeia in the *One Piece* comic by Eiichiro Oda, the data collection technique used is the note-taking technique, and to analyze the data the author uses the determining element sorting (PUP) technique.

This research resulted in the finding that the full repetition form was used more frequently and the onomatopoeia *hito no dousa* (imitation of sounds of human activity and movement) type of meaning was used more frequently.

Keyword : Onomatopoeia, form, meaning, sound imitation, One Piece

BENTUK DAN MAKNA ONOMATOPE DALAM KOMIK ONE PIECE VOLUME 105 KARYA EIICHIRO ODA

Arif Fahmi Suhendra¹, Syahrial²

¹Mahasiswa Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta, Padang

¹Email: ariffahmi1312@gmail.com

²Dosen Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta, Padang

²Email: syahrialbunghatta@gmail.com

概要

オノマトペとは、生き物や物体の音を表し、起こっている状況や活動を説明する言葉です。オノマトペは漫画などの文学作品でよく使われます。漫画には、話したり動いたりするように見える画像が含まれており、効果音や感情を生み出すために音や動作を模倣する必要があります。

本研究は、尾田栄一郎の漫画『ワンピース』第105巻に登場するオノマトペの形式と意味について、完全重複の形式については秋元の理論を用いて、連濁重複形式については太田の理論を用いて、接尾の追加辞形式については阿久津の理論を用いて論じたものである。それから、意味の種類は秋元の理論を利用することです。この研究には4つオノマトペが含まれており、すなわち(1)オノマトペ擬音語(無生物の音の模倣)13件、(2)擬声語(生き物の音の模倣)9件、(3)擬容語(状態や行動の音の模倣)14件、(4)擬情語(心臓の音や感情の模倣)では14件データが見つかりました。その間、意味は10種類がある、即ち(1)自然現象1件、(2)物が出す音2件、(3)動物の鳴き声1件、(4)人の声/音8件、(5)物の動き3件、(6)物の様態/性質7件、(7)人の動作10件、(8)人の健康状態1件、(9)人の様子/心情7件、(10)人の身体的特徴3件見つかりました。

本研究の手法は、使用されるデータ収集手法はメモを取る手法であり、データを分析するために著者は決定要素並べ替え(PUP)手法を使用することです。

この調査の結果、完全重複形式がより頻繁に使用され、オノマトペ人の動作(人間の活動や動作の音を模倣する)の意味の種類がより頻繁に使用されることが判明しました。

キーワード：オノマトペ、形式、意味、音の模倣、ワンピース

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya serta kekuatan dan petunjuk yang telah dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Tidak lupa penulis ucapkan shalawat beriringan salam pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia ke dalam ilmu pengetahuan.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana Humaniora pada Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta. Mengingat keterbatasan yang penulis miliki, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan baik itu dalam segi penulisan maupun materi. Akan tetapi, karena keyakinan dan kerja keras serta bantuan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini kepada :

1. Ibu Diana Chitra Hasan, M.Hum., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
2. Bapak Oslan Amril, S.S., M.Si selaku Ketua Prodi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
3. Bapak Syahrial, S.S, M.Hum selaku pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, untuk membimbing dan memberikan masukan-masukan dalam penyusunan skripsi ini dengan sabar

4. Ibu Prof. Dr. Dra Diana Kartika selaku penguji I dan ibu Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum selaku penguji II yang telah memberikan masukan, kritikan dan saran untuk membantu penulis dalam memperbaiki skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
6. Seluruh Karyawan dan Karyawati Tata Usaha Fakulta Ilmu Budaya Univesitas Bung Hatta.
7. Teristimewa kepada ibu Arlis Julita dan ayah Supirman yang selalu mendukung dan mendoakan penulis agar dipermudahkannya dalam menulis skripsi ini, serta Afni Firdamsih A.Md (Kakak), serta semua keluarga yang tidak penulis sebutkan satu persatu, terima kasih telah memberikan dukungan moril maupun material.
8. Terima kasih juga kepada seluruh teman-teman Sastra Jepang Angkatan 18, yang telah memberikan motivasi kepada penulis. Serta kebersamaan susah maupun senang dan telah menjadi bagian cerita dalam perjalanan penulis selama kuliah di Universitas Bung Hatta.
9. Terima kasih untuk teman-teman seperjuangan dalam menulis skripsi ini Dwi Nur Prihandika Chaniago, Syafrinaldi, dan Visyal Firmana atas semangat, dukungan, dan bantuan selama penyelesaian skripsi ini. Terima kasih telah menjadi tempat mengadu atas apa yang penulis alami selama penyelesaian skripsi ini.

10. Terima kasih kepada senior dan junior di Fakultas Ilmu Budaya terutama Prodi Sastra Jepang atas kebersamaannya selama ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan yang penulis miliki. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk lebih menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata, segala bantuan dan doa dari berbagai pihak penulis ucapkan terima kasih dan semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Maret 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBARAN PERSETUJUAN	ii
LEMBARAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
概要	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KERANGKA TEORETIS	8
2.1 Penelitian Relevan	8
2.2 Kajian Teori.....	10
2.2.1 Jenis Onomatope Bahasa Jepang	10
2.2.2 Bentuk Pengulangan (Reduplikasi)	12
2.2.3 Bentuk Penambahan Imbuhan (Afiksasi)	14
2.2.4 Jenis Makna Onomatope Bahasa Jepang	15
2.2.5 Semantik	17

BAB III METEDOLOGI PENELITIAN	18
3.1 Metode Penelitian	18
3.2 Sumber Data	19
3.3 Metode dan Teknik Pengumpulan Data	19
3.4 Metode dan Teknik Analisis Data	20
3.5 Kerangka Konseptual	24
BAB IV HASIL DAN TEMUAN	25
4.1 Hasil Temuan.....	25
4.1.1 Onomatope <i>Giongo</i>	26
4.1.1.1 Onomatope Pengulangan (Reduplikasi)	26
4.1.1.2 Onomatope Penambahan Imbuhan (Afiksasi).....	34
4.1.2 Onomatope <i>Giseigo</i>	39
4.1.2.1 Onomatope Pengulangan (Reduplikasi).....	39
4.1.2.2 Onomatope Penambahan Imbuhan (Afiksasi).....	47
4.1.3 Onomatope <i>Giyougo</i>	48
4.1.3.1 Onomatope Pengulangan (Reduplikasi).....	48
4.1.3.2 Onomatope Penambahan Imbuhan (Afiksasi).....	60
4.1.4 Onomatope <i>Gijougo</i>	62
4.1.4.1 Onomatope Pengulangan (Reduplikasi).....	62
4.1.4.2 Onomatope Penambahan Imbuhan (Afiksasi).....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
3.1 Kesimpulan.....	68
3.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	73
BIODATA PENULIS	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sepuluh (10) Jenis Makna Onomatope	15
---	-----------

DAFTAR SINGKATAN

1. OPBJ = One Piece Bahasa Jepang
2. FBJ = Fukushi Bahasa Jepang

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Contoh Onomatope Pengulangan Penuh.....	21
Gambar 3.2 Contoh Onomatope Pengulangan Perubahan Bunyi	22
Gambar 3.3 Contoh Onomatope Penambahan Imbuhan.....	23
Gambar 4.1 Onomatope <i>basabasa</i>	26
Gambar 4.2 Onomatope <i>gomugomu</i>	27
Gambar 4.3 Onomatope <i>gachagacha</i>	28
Gambar 4.4 Onomatope <i>sukasuka</i>	29
Gambar 4.5 Onomatope <i>gishigishi</i>	30
Gambar 4.6 Onomatope <i>doyodoyo</i>	31
Gambar 4.7 Onomatope <i>gitogito</i>	32
Gambar 4.8 Onomatope <i>sanzan</i>	33
Gambar 4.9 Onomatope <i>dorori</i>	34
Gambar 4.10 Onomatope <i>garan</i>	35
Gambar 4.11 Onomatope <i>ban</i>	36
Gambar 4.12 Onomatope <i>pepenpen</i>	37
Gambar 4.13 Onomatope <i>dokaan</i>	38
Gambar 4.14 Onomatope <i>waiwai</i>	39
Gambar 4.15 Onomatope <i>zawazawa</i>	40
Gambar 4.16 Onomatope <i>wanwan</i>	41
Gambar 4.17 Onomatope <i>motomoto</i>	42
Gambar 4.18 Onomatope <i>tsugitsugi</i>	43
Gambar 4.19 Onomatope <i>gayagaya</i>	44
Gambar 4.20 Onomatope <i>iroiro</i>	45
Gambar 4.21 Onomatope <i>samazama</i>	46
Gambar 4.22 Onomatope <i>bu-bu</i> -	47
Gambar 4.23 Onomatope <i>ninnin</i>	48
Gambar 4.24 Onomatope <i>batabata</i>	49
Gambar 4.25 Onomatope <i>gachigachi</i>	50

Gambar 4.26 Onomatope <i>pachipachi</i>	51
Gambar 4.27 Onomatope <i>gatagata</i>	52
Gambar 4.28 Onomatope <i>gorogoro</i>	53
Gambar 4.29 Onomatope <i>boroboro</i>	54
Gambar 4.30 Onomatope <i>yoboyobo</i>	55
Gambar 4.31 Onomatope <i>bokaboka</i>	56
Gambar 4.32 Onomatope <i>mogumogu</i>	57
Gambar 4.33 Onomatope <i>kirakira</i>	58
Gambar 4.34 Onomatope <i>mechakucha</i>	59
Gambar 4.35 Onomatope <i>kururi</i>	60
Gambar 4.36 Onomatope <i>perori</i>	61
Gambar 4.37 Onomatope <i>poroporo</i>	62
Gambar 4.38 Onomatope <i>sowasowa</i>	63
Gambar 4.39 Onomatope <i>iyahaya</i>	64
Gambar 4.40 Onomatope <i>gokuri</i>	65
Gambar 4.41 Onomatope <i>bakabakashii</i>	66
Gambar 4.42 Onomatope <i>puha-</i>	67

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial karena manusia hidup dengan bersosialisasi dengan sesamanya untuk bisa bertahan hidup. Dalam bersosialisasi diperlukanlah sebuah komunikasi antar satu manusia dengan manusia lainnya. Untuk menjalin sebuah komunikasi manusia memerlukan sebuah media, yaitu bahasa. Bahasa adalah salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia di masyarakat, yang berperan sebagai alat komunikasi verbal atau penghubung untuk menyampaikan suatu gagasan, informasi, ide, dan pikiran secara nyata. Tanpa adanya keberadaan bahasa, manusia akan menghadapi kesulitan dalam membentuk hubungan interaksi sosial, baik itu melalui bahasa lisan maupun tulisan (Kartika, 2017).

Tata bahasa merupakan suatu himpunan dari patokan-patokan dalam struktur bahasa. Struktur bahasa itu meliputi bidang-bidang tata bunyi, tata bentuk, tata kata, dan tata kalimat serta tata makna. Proses komunikasi menggunakan sebuah alat yang disebut bahasa. Bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, sebagai alat untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan bertukar pendapat (Syahrial, 2019).

Menurut Chaer (2009) Dalam kehidupan manusia selalu menggunakan simbol atau lambang yang merupakan salah satu satuan-satuan bahasa selain kata. Banyak sekali bunyi-bunyian atau suara yang kita dengar kita “bahasakan”

atau kita tuangkan ke dalam tulisan dengan meniru suara atau bunyi itu semirip aslinya. Kata-kata yang dibentuk berdasarkan bunyi tersebut pasti tidak akan sama persis seperti yang kita dengarkan. Hal itu disebabkan oleh dua hal; pertama karena benda atau binatang yang mengeluarkan atau menghasilkan bunyi itu tidak mempunyai fisiologis seperti manusia. Kedua, karena sistem setiap bahasa tidak sama (Mar'at, 2005).

Dalam simbol atau lambang terdapat arti atau dalam bahasa Jepang "*imiron*" merupakan salah satu cabang linguistik yang mengkaji tentang makna. Hal tersebut didasarkan kepada adanya lambang dan tanda yang memiliki makna tertentu sebagai landasan mengkaji onomatope. Kata semantik berasal dari bahasa Yunani yaitu *sema* yang artinya 'menandai' atau 'melambangkan', sehingga cakupan semantik berupa tanda atau lambang yang berhubungan dengan bahasa sebagai alat komunikasi.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang memiliki banyak onomatope dalam bahasanya. Banyaknya onomatope yang ada dalam bahasa Jepang dapat dilihat dari intensitas penggunaannya yang kerap muncul di dalam anime, manga, novel, dan karya sastra lainnya. Bagi pembelajar bahasa Jepang, khususnya pembelajar di Indonesia, sering mengalami kesulitan dalam memahami dan mengartikan kalimat yang terdapat onomatope di dalamnya. Selain itu banyak juga onomatope yang memiliki kosakata yang mirip seperti contohnya kata *doki-doki* dan *waku-waku*, keduanya apabila diartikan kedalam bahasa Indonesia memiliki arti yang sama yaitu deg-degan, tetapi kedua kata tersebut memiliki nuansa yang berbeda dalam bahasa Jepang. Terbatasnya

padanan kata yang ada dalam bahasa Indonesia, menjadikan pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mengalami kesulitan mencari arti kosakatanya.

Tamori (1993) menjelaskan onomatope adalah kata yang mempresentasikan suara, baik itu suara hewan, suara manusia, suara yang berasal dari alam, suatu keadaan, dan perbuatan atau aktivitas. Sama halnya dengan yang dikemukakan oleh Fukuda (2003), onomatope adalah kata keterangan yang menerangkan keadaan, bunyi suatu benda, atau bunyi aktivitas pada situasi yang sedang berlangsung. Dengan kata lain, onomatope adalah kata yang merepresentasikan bunyi dari makhluk hidup, benda, dan menjelaskan suatu keadaan atau aktivitas yang sedang berlangsung agar lebih mudah dimengerti.

Sebagian besar onomatope dalam bahasa Jepang termasuk kedalam fukushi atau kata keterangan (adverbia) (Mulya, 2013). Fukushi adalah kata-kata yang menerangkan verba, adjektiva, dan adverbia lainnya, tidak dapat berubah, dan berfungsi menyatakan keadaan atau derajat suatu aktifitas, suasana, atau perasaan pembicara (Matsuoka, 2000). Bahasa Jepang merupakan bahasa yang memiliki banyak onomatope, dapat ditemukan dalam karya sastra anime, komik, novel dan bentuk karya sastra lainnya. Dalam bahasa Jepang, onomatope dibagi menjadi dua jenis, *giongo* (擬音語) dan *gitaigo* (擬態語). (Mulya, 2013) menjelaskan *giongo* (擬音語) merupakan kata-kata yang menirukan bunyi suara yang terdapat pada lingkungan sekitar kita dimana suara itu berasal dari makhluk hidup dan benda mati. Sedangkan *gitaigo* (擬態語) adalah kata yang hendak menunjukkan suatu keadaan tertentu dengan keadaan bunyi.

Kata *giongo* berasal dari huruf kanji *gi* (擬) yang berarti “meniru atau menyamar” dan *on* (音) yang berarti “bunyi”, serta *go* (語) yang berarti “bahasa atau kata” sehingga *giongo* berarti “kata-kata yang merupakan tiruan bunyi sesuatu”. *Giongo* sering disebut juga dengan *giseigo* (擬声語). Bedanya adalah *giongo* lebih menunjukkan tiruan bunyi benda mati. Sementara itu, *giseigo* lebih menunjukkan tiruan suara makhluk hidup. Berikut beberapa contoh dari *Giongo* dan *giseigo*. *Giongo* ialah tiruan bunyi dari benda mati seperti “*gan gan*” tiruan bunyi ini berasal dari benda mati yaitu suara lonceng besar. Sedangkan *giseigo* ialah tiruan bunyi dari makhluk hidup seperti “*nya nya*” tiruan bunyi ini berasal dari makhluk hidup yaitu berupa kucing yang sedang mengeong.

Gitaigo merupakan kata-kata yang mengungkapkan suatu keadaan, yang berasal dari huruf *gi* (擬) atau “meniru”, *tai* (態) yang berarti “keadaan, kondisi, atau situasi”, dan *go* (語) yang berarti “bahasa atau kata”. Lebih jelasnya *gitaigo* berarti “kata-kata yang secara tidak langsung menggambarkan suatu keadaan fenomena yang tidak berhubungan langsung dengan bunyi” (Iwabuchi, 1989). *gitaigo* dibagi lagi menjadi beberapa kelompok, yaitu *gitaigo giyougo*, dan *gijougo*. Berikut contohnya. *Gitaigo* ialah kata yang menyatakan keadaan benda mati. Contohnya “*bisho bisho*” yaitu pernyataan sesuatu benda dalam keadaan basah. *Giyougo* ialah kata yang menyatakan keadaan (keadaan tingkah laku) makhluk hidup. Contohnya “*niya niya*” yaitu pernyataan ekspresi saat seseorang tersenyum miris. *Gijougo* ialah kata yang seolah-olah menyatakan

keadaan hati atau perasaan manusia. Contohnya “*ira ira*” yaitu pernyataan keadaan perasaan yang sedang stress atau frustrasi.

Dalam komik yang memuat gambar-gambar yang seolah berbicara atau bergerak, memerlukan tiruan bunyi dan tindakan untuk menimbulkan efek suara dan emosi agar dapat membangun imajinasi pembacanya. Komik ini sudah ada bentuk fisik dan digital yang berbahasa Jepang dijadikan sebagai sumber inti data. Adapun penelitian ini menggunakan komik Jepang yang sangat diminati oleh kaum disegala kalangan umur, yang berjudul *One Piece*.

One Piece (ワンピース) merupakan karya Eiichiro Oda yang bergenre action, adventure, dan fantasy. Komik ini diterbitkan oleh Shonen Jump sejak Tahun 1997 sampai sekarang. Berdasarkan contoh komik *One Piece*, alasan peneliti memilih sumber data tersebut adalah karena penggunaan bahasa Jepang yang unik dalam setiap halamannya, serta adanya penggunaan bahasa samurai dan bahasa ninja di dalam komik *One Piece* volume 105 tersebut, sehingga banyak munculnya onomatope-onomatope dari setiap halaman membuat data lebih bervariasi dibandingkan dengan komik-komik Jepang lainnya. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti onomatope sebagai suatu kajian linguistik kebahasaan dengan meneliti bentuk dan jenis makna onomatope yang terdapat dalam komik *One Piece* volume 105 karya Eiichiro Oda.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya. Adapun identifikasi masalah dari penelitian ini yaitu pada komik *One Piece* volume 105 karya Eiichiro Oda banyak sekali terdapat

onomatope dalam bahasa Jepang yang terdiri dari onomatope *Giongo*, *Giseigo*, *Gitaigo*, *Giyougo*, dan *Gijougo*, serta terdapat banyaknya bentuk dan jenis maknanya.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka perlu adanya batasan ruang lingkup dalam pembahasan guna mencegah meluasnya pembahasan yang ada dan lebih terarah serta memberikan ruang lingkup yang jelas. Fokus onomatope yang diteliti dalam penelitian ini adalah bentuk dan jenis makna onomatope *giongo*, *giseigo*, *giyougo*, dan *gijougo* yang terdapat di dalam komik. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik *One Piece* pada volume 105 yang berisikan 10 chapter dari chapter 1056 sampai chapter 1065. Pada penelitian ini akan dijelaskan bentuk dan jenis makna onomatope yang terdapat di dalam komik *One Piece* volume 105 yang ada di luar dan di dalam teks percakapan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini penulis merumuskan masalah yaitu :

Bentuk dan jenis makna apa saja yang terdapat pada onomatope *giongo*, *giseigo*, *giyougo*, dan *gijougo* di dalam komik *One Piece* volume 105 karya Eiichiro Oda?

1.5. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian tentu mempunyai tujuan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk dan jenis makna apa saja yang terdapat

pada onomatope *giongo, giseigo, giyougo, dan gijougo* di dalam komik *One Piece* volume 105 karya Eiichiro Oda.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu linguistik, khususnya dalam penelitian onomatope pada komik *One Piece*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman tentang bentuk onomatope, khususnya pengulangan bentuk dasar, pengulangan perubahan bunyi, penambahan imbuhan, dan jenis makna onomatope yang ada pada komik *One Piece* volume 105 karya Eiichiro Oda.

b. Bagi Pemelajar Bahasa Jepang

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi mengenai bentuk pengulangan dan penambahan imbuhan pada onomatope-onomatope serta bagaimana maknanya dengan kajian semantik.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat sebagai acuan atau referensi kajian yang relevan untuk penelitian selanjutnya.